SPORTING POWER

GUERRILLA
WAR
SNK
GUERRILLA WAR
imagine
SNK
Shin Nihon Kikaku Corp.
..the name of the game

SOMMARIO

I 'SOLITI'

I 'TOSTI'

QUALCHE 'SUCCESSO' PRIMA DELLA 'VALANGA'

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Fabio Rossi **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Donatella Elia, Stefano Giorgi, Enrico Cuoco, Massimiliano Di Bello, Linda Casati **Redattori Inglesi:** Gordon Houghton, Paul Glancey, Matthew Evans, Kati Hamza **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **Fotolito** European Color di Claudio Lavezzi - Milano **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1686 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina.
Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano

EDITORIALE

Anno 3 - Numero 28

TEMPO DI NOVITA'

Ci siamo quasi... non sentite già lo scampanellio, le canzoni di Frank Sinatra e Dean Martin, l'odore del panettone e la velocità con cui passano i giorni di vacanza? No, non è ancora Natale, e potete accorgervene guardando gli scaffali dei negozi di software che ancora non traboccano né danno segni di crollare da un momento all'altro sotto il peso di cassette e floppy disk.
Ma dato che noi di Zzap! — per deformazione professionale — il Natale lo sentiamo già nell'aria, avevamo voglia di farvi qualche regalo: il primo lo avete trovato in questo numero, e qui siamo tutti convinti che su molte pareti sono stati già attaccati dei poster di Double Dragon. Gli altri regali verranno man mano, non temete.
Per quanto riguarda le novità che si affacciano fra le pagine della vostra rivista di videogiochi, avrete già certamente notato l'espressione scanzonata della simpaticissima Kati Hamza, la nostra nuova collaboratrice della redazione inglese: come si dice, recensore che va (JR), recensore(ssa?) che viene... e Kati arriva direttamente dalla redazione di Crash, la rivista inglese dedicata allo Spectrum. Benvenuta, Katie!
Bene, prima di lasciarvi alla lettura di questo numero di Novembre, voglio solo farvi notare la presenza di una nuova rubrica di notizie (The Word) e le pagine del Top Secret dedicate ai vostri lavori giunti in redazione: anche queste cose fanno parte della nostra nuova campagna di rinnovamento.
Ci dispiace solo di non aver potuto inserire alcuna recensione per la famiglia Atari a 8-bit, come promesso nello scorso numero: ma non temete, perché adesso il software è arrivato, e se non siamo riusciti ad inserire una pagina di recensioni in questo numero, certamente ne inseriremo due sul prossimo. Buona lettura.

Bonaventura Di Bello

GIOCHI RECENSITI

OLIVER FREY

Questo mese la posta ha subito un processo di 'restringimento' per cause di forza maggiore: i due fortunati lettori, però, hanno avuto una pubblicazione 'integrale' delle loro lettere, anche perché desideravamo mostrarvi la differenza della 'posta sintetizzata' con la 'posta integra'. Quelli che hanno scritto lamentandosi del primo sistema, ci riflettano un po' su e poi scrivano di nuovo, chissà che non riusciamo ad inserire anche le loto lettere, sintentizzandole, naturalmente. A presto.

CONTRADDIZIONI

Caro Zzap!
sono ancora io, Andrea Caprini da S. Pietro all'Olmo. Come ho visto, avete spudoratamente tagliuzzato la mia lettera, mostrando solo ciò che faceva comodo a voi.
1) S.E.U.C.K.: non funziona affatto, con o senza CAPS o SHIFT LOCK che sia, la stessa Commodore ha annunciato, in precedenza, che i primi 128 erano talvolta incompatibili con certi giochi e The Last V8 ne è la prova lampante.
2) Carlà fa recensioni molto professionali, filosofiche, esalta spesso più l'idea che il prodotto.
Rimrunner, per esempio, è un classico tipo di 'ritorno alle origini', l'ho sentito nominare Defender, non preoccupatevi, ed è proprio questo il bello. Rimrunner è un clone del gioco sopra citato, con tocchi di classe eccellenti, humor inglese (ma voi, nella vostra rigida serietà non l'avrete certamente visto) e molto giocabile. Perché creare trame assurde, ingiocabili, comandi complessi quando si possono ristrutturare vecchi giochi rendendoli tosti?!? (Arkanoid, Pacland e amici).
Ma voi spesso fate recensioni troppo superficiali, siete troppo pratici. Leggete MC? Bene, allora leggete, su Playworld la recensione di Capone. In sé è abnale, ma presentato e studiato così attentamente dal Sig. Carlà risulta un big.
Riguardo a Mission Imp. 2, non vi apre che si stia inflazionando la cosa? Si continua a rifare gli stessi giochi, e anche gli stessi film (Scuola di Polizia 5, Rocky 4, Rambo 3, Phantasm 2). Anche se a volte i seguiti sono migliori del primo, è troppo banale!
Ma come? Prima urlate "Giana Sisters e Hawkeye sono dei plagi!" e rimanete indifferenti a Mission 2?!
(Se tagliuzzate la mia lettera, almeno lasciate la frase sopra scritta!)
E poi cos'è sta' nuova vaccata della posta? Pubblicate solo la parte delle lettere che vi fa comodo, dribblando opportunamente le cose che 'danno fastidio', accusando tutti di 'penne avvelenate, buzzurri dalle lingue boforcute', ecc.
Che razza di comportamento puerile!
E' ora di basta!
Molto probabilmente butterete questa lettera nell'inceneritore, o la tagliuzzerete ben benino.
E poi si parla di libertà di stampa e pensiero, che faccia tosta.
Firmato (più offeso che mai)
Andrea Caprini

No, non è una lettera inventata, vi giuro! Questo simpaticissimo ragazzo ci scrive circa trentasei lettere al mese, e ci sembrava giusto pubblicargliene almeno una (la più decente). Per fortuna quando l'ho letta avevo appena terminato la mia sessione di hatha yoga del pomeriggio, per cui non è finita nell'inceneritore.
Dunque, caro Andrea, cominciamo con ordine (visto che la tua missiva sembra piuttosto confusa).
1) Il discorso è molto semplice: non che il S.E.U.C.K. sia incompatibile col 128, è che la Commodore è famosa per la sua 'incompatibilità con se stessa'. Per esempio, il famoso 64 Executive — anche essendo un C64 portatile — non è completamente compatibile col suo 'fratello da tavolo'. Non parliamo poi delle 'porte' del Plus 3 o del nuovo drive da 3,5".
Quindi diciamo che il tuo 128 è incompatibile col S.E.U.C.K., tutto qui (non tutte le ciambelle riescono col buco, si sa...)
2) Francesco Carlà è una persona che — come abbiamo già avuto di dire — stimiamo moltissimo, tant'è vero che leggiamo la sua rubrica da cima a fondo sin dal primo numero in cui apparve (ed io personalmente ho molto apprezzato i suoi 'speciali' su The Pawn & Co.).
Dal tono della tua lettera sembrerebbe che — come minimo — noi si abbia mandato una bomba al nostro collega di MC!-Qui si discute di giochi, non di competenze redazionali — anche perché non c'è niente da discutere su questo punto, perché più che di compentenze si tratta di opinioni, e (come abbiamo già avuto modo di dire) qui in redazione si emette un giudizio piuttosto 'oggettivo' vagliando l'opinione che ogni redattore (e siamo in molti) ha del gioco in questione.
A proposito di Rimrunner (per caso sei azionista della Palace? Guarda che tutta questa 'pubblicità indiretta' te la facciamo pagare, eh?) vorremmo precisare che il cosiddetto 'ritorno alle origini' ci va bene quando si tratta di 'budget', ma vanne a parlare a coloro che spendono le 12.000 lire per giocare. Il discorso è appunto questo: tu affermi che noi siamo 'troppo pratici', che non guardiamo il lato 'filosofico' dei giochi: ma pensi proprio che i ragazzi spendano 12.000 lire per comprare un concetto filosofico? Oppure i videogiocatori cercano un buon investimento denaro/tempo/divertimento? Chi vuole raggiungere l'illuminazione davanti al computer ha sempre la possibilità di comprare Zenji o Kinetik, o al limite Tetris. Di Capone non solo abbiamo letto la recensione, ma (purtroppo) l'abbiamo anche comprato, e sinceramente dopo averlo visto ci è passata la voglia di 'filosofeggiare'.
Riguardo al discorso dei 'cloni' e dei seguiti non riesco proprio a capirti: elogi Rimrunner e critichi Impossible Mission II? Guarda che Impossible Mission II innanzitutto non è un clone (come si fa ad essere 'cloni di se stessi'?), e poi — rispetto all'originale — è un gioco in multicaricamento in cui il concetto di base è stato sviluppato per offrire una maggiore sfida e complessità. Pensi forse che ci sia più lavoro dietro Rimrunner che non dietro Imp. Mission II?
Infine, la posta. Tanto per essere precisi, la 'vaccata' di cui tu parli ci ha consentito di smaltire — in un solo numero — lo stesso numero di lettere che in genere vengono evase su sei mesi di Zzap!, soddisfacendo così molti lettori che avevano scritto. Se poi vuoi venire a trovarci (visto che non abiti dall'altra parte della Lombardia) ti faremo leggere quello che abbiamo 'dribblato' su quelle lettere, e se trovi una sola frase che avesse bisogno di una risposta in questa rubrica ti regaliamo dieci confezioni di Rimrunner ed una di Defender (oltre all'abbonamento a MC).
Scherzi a parte, noi non accusiamo 'tutti' di quelle bruttissime cose che tu menzioni, ma solo coloro (pochi, per fortuna) che hanno scritto utilizzando frasi come 'siete delle amebe incolori' oppure 'il direttore è un bastardo' o anche peggio, pensando che la carta da lettera fosse la parete di un vicolo malfamato o di un gabinetto di stazione (non che questi posti siano lì per essere decorati con simili epitaffi).
A noi, tanto perché tu lo sappia, non 'da fastidio' nessuna lettera, e guarda che ne riceviamo centinaia ogni mese! Anzi, ogni volta che il fattorino porta un nuovo pacco di posta, i redattori si dilaniano a morsi per poterla leggere e commentare.
Comunque, come hai avuto certamente modo di vedere, la tua lettera è stata pubblicata in forma integrale, compreso 'humor' al posto di 'humour' e la misteriosa esclamazione 'è ora di basta!', che abbiamo stampato col computer a letter cubitali e appeso nell'ufficio per meditarci su.
Ah, dimenticavo, visto che il nostro caporedattore ha 'fiutato' l'argomento dei 'cloni' in questa posta, non ho potuto impedirgli di trasformarsi (con la solita, poco originale, nuvoletta di zolfo) nel Caporedattore Mascherato ed aggiungere (a lettere di fuoco — molte frasi sono state prudentemente 'dribblate') il suo commento personale alla tua lettera. "Om, Mani Padme Hum, Om Shanti, Shanti"... (GURU MEDITATION)

POSTA

Risponde l'Ed:
Quando mi è giunta notizia della tua lettera, non sono riuscito a trattenermi: ho sopportato mesi e mesi di polemiche insensate, ma certe cose mi fanno veramente andare in bestia!
Per risponderti, ho bisogno che tu mi chiarisca una volta per tutte come la pensi: allora, 'sti benedetti cloni ti piacciono o no? Non puoi venirmi a dire che Rimrunner è bello perchè [illegible] il tema di Defender e poi venir fuori con la storia che Impossible Mission II non è originale perchè si limita ad ampliare il concept del primo!
Tanto per dirtelo chiaramente, a noi redattori/recensori piacciono i programmi ORIGINALI (vedi le invettive che ho lanciato contro gli ultimi titoli della Rainbow Arts) e soprattutto DIVERTENTI: per fare un esempio lampante, i miei giochi preferiti sono i vecchi Archon e Guzzler (quello della Interceptor, non il coin op!), che rispondono alle caratteristiche di cui sopra. Piuttosto che giocare a Rimrunner - per quanto sia molto carino da vedere - o a Great Giana Sisters, preferiamo (tutti, ed io in particolare) frugare nei nostri dischetti e ripescare i veri Defender e Mario Bros..
Di conseguenza, quando facciamo la recensione di un gioco che costa 25000 lire preferiamo dirlo chiaramente se questo si rivela essere una copia spudorata di un classico che magari il lettore già possiede, e fargli risparmiare i soldi per qualcos'altro di più innovativo. Nella recensione che compare questo mese di Nato Assault Course avrei anch'io potuto tirare in ballo gli aspetti formativi dell'interazione sociale fra subordinati in un contesto coercitivo ed alienante, ma ciò non toglie che il gioco resta una schifezza spaccajoystick, ti pare?
Un'ultima cosa: sia io che il direttore siamo esperti di psicologia, sociologia e filosofie occidentali ed orientali...

I SEPOLCRI (no, di Foscolo, i nostri)
(Sottotitolo: RITORNO AL PASSATO)

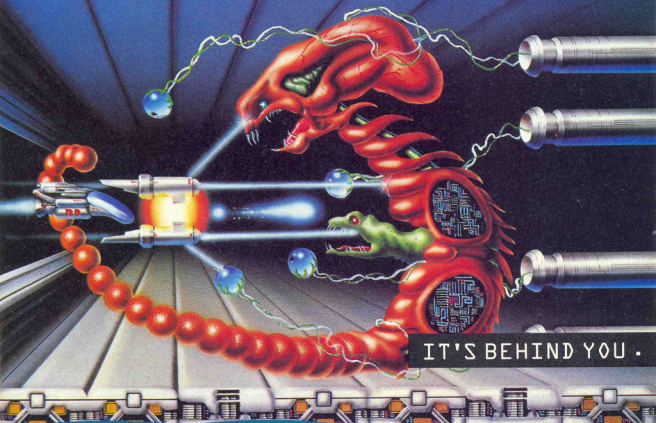
Carissima redazione di Zzap!
quella che state per leggere non è una lettera di critica piena di insulti e minacce, ma vuole essere semplicemente un modo per esprimere un mio parere di lettore 'sentimentale' su una rivista — la vostra — che in effetti è notevolmente cambiata rispetto agli albori della sua esistenza.
Ultimamente vi sono state molte lettere di lettori che esprimevano il loro disappunto sul fatto che Zzap! stesse in qualche modo degenerando nel tempo: la rivista non era (non è) più quella di una volta, si notava la scomparsa di quel sottile filo di umorismo tra le righe che aveva fatto di Zzap! una rivista unica ed inimitabile, ma in realtà si trattava sempre di impressioni, fodante si, ma in qualche modo ineffabili: si tentava di spiegare questa 'degenerazione' con l'omissione di alcune rubriche o del fumetto, o più semplicemente con la sempre crescente diminuzione di recensioni italiane. Tuttavia, però, la spiegazione non stava tutta in queste affermazioni, ma era in qualcosa di più imprecettibile, di effimero: il cambiamento veniva avvertito sempre, leggendo fra le righe, girando le pagine, persino guardando la rivista da lontano.
Non era più la stessa rivista dei vari Gary Penn, RE, AR, BMW.
In quest'ultimo periodo, infine, avete tentato di correre ai ripari; vi ho apprezzati per la 'rivoluzione' attuata nel numero di luglio/agosto, e deo ammettere di aver tirato un sospiro di gioia e felicità miste a sollievo quando ho letto l'editoriale di quel numero, ma poi queste impressioni sono state parzialmente deluse dal resto della rivista: infatti leggendo l'editoriale mi ero ingenuamente illuso di potermi ritrovare ai tempi delle recensioni italiane che si confondevano con quelle inglesi, ai tempi delle medaglie d'oro 'italiane' urlate in copertina (Head Over Heels, che recensione!). Ma mi sbagliavo... Infatti secondo me avete peccato proprio nella caratteristica più importante, quella che rende Zzap! Zzap! e non Videogiochi, o Commodore User, o C+VG, e cioè le facce dei recensori che esprimono giudizi separati e spesso e volentieri contrastanti al di là della descrizione generale del gioco.
L'unica cosa, leggendo una recensione italiana, che mi convinceva di non avere in mano una qualsiasi altra rivista erano i voti in percentuale! Ma dov'è finita la leggendaria originalità e inimitabilità di Zzap!?!
Un'altra caratteristica, inoltre, che rende lo Zzap! attuale diverso da quello 'antico', è una certa 'subordinazione' che ho constatato da parte vostra nei confronti dei vostri colleghi inglesi: infatti ultimamente ho notato alcuni giochi, recensiti da voi, che hanno raggiunto e superato il 90% ma non hanno ottenuto il bollino di gioco caldo o, addirittura, di medaglia d'oro. E' il caso, ad esempio, di Beyond The Ice Palace, di Universal Military Simulator e di Ultima IV.
Ma perché, perdiana, non gli affibbiate il titolo e non ne evidenziate il nome in copertina come ai tempi di The Last Ninja e Head Over Heels?! Forse non lo meritano? O forse solamente il buon vecchio Rignall ha il diritto di farlo?
Con questo concludo e vi saluto facendovi gli auguri con la speranza di un ritorno a un passato migliore.
Conte Maraschelli Christian, Mantova

Egregio Signor Conte, Le rispondo io perché l'addetto alla posta, dopo aver letto tutta d'un fiato la Sua lettera, si è tirato un colpo di rivoltella in bocca...
Dalla Sua missiva mi pare di intuire una certa insoddisfazione di fondo che sembra minare le basi affettive del Suo rapporto con codesta rivista. Perdincibacco! Ma siamo così inguaiati?!? Ma perdindirindina, adesso vi faccio vedere io chi è serio! La conoscete quella del joystick che... no, non ci siamo, forse dovremmo provare con le barzellette illustrate, ed entrare anche noi nella folta schiera di coloro che hanno tentato di imitare la Settimana Enigmistica...
Ascolta, Christian, capisco la tua 'vena nostalgica' (mi sono addirittura commosso, ma forse è stato per la morte del mio collega addetto alla rubrica della posta), ma devi tener presente che l'aspetto della rivista è cambiato da molti mesi (assai prima del cambio di redazione), e questo non è dipeso dai redattori italiani, bensì dal 'reimpasto' di quelli inglesi: a Gary Penn, Julian Rignall e Steve Jarrat (passati tutti e tre a Commodore User, i disgraziati!) si sono sostituiti Paul Glancey, Gordon Houghton e — da questo numero — Kati Hamza. Non puoi pretendere che tre nuovi recensori scrivano con lo stesso stile dei loro tre colleghi: non siamo mica dei cloni, noi redattori! Oltretutto la stessa rivista ha subito (già nell'edizione inglese) una lenta ma graduale trasformazione, discostandosi da quello 'spirito burlone e casinista' che aveva caratterizzato i primi numeri (la vita è belle perché è varia).
Sul tema della 'subrodinazione' direi che hai preso un grosso granchio, dato che — negli ultimi mesi — abbiamo preceduto i nostri colleghi d'oltremanica con parecchie recensioni (tanto per vantarci, citiamo Vixen, Hercules, 4x4 Off Road Racing, Barbarian Psygnosis, Lazer Tag, e in questo numero Corruption C64, Power Pyramids, Nato Assault Course, etc.).
Inoltre li abbiamo battuti sul tempo con la 'riesumazione' di Rockford e Thingie e con l'indice dei trucchi, senza che loro avessero ancora annunciato tali iniziative. Inoltre, ora che anche la nuova redazione ha aperto i contatti con le software house inglesi, francesi ed americane, il nostro lavoro procede in modo abbastanza rapido e tempestivo nonostante i continui 'sabotaggi involontari' (ritardi nella spedizione del materiale, scioperi delle Poste inglesi, foto mancanti) che hanno sempre caratterizzato i nostri rapporti con i mattacchioni della Newsfield.
Per quanto riguarda Beyond The Ice Palace si è trattato di una svista, nel caso di Ultima IV è stata una nostra decisione (100% non è né una medaglia d'oro né un gioco caldo, è semplicemente 100%), e infine per UMS (recensito dai nostri colleghi della vecchia redazione italiana) si è trattato evidentemente di una decisione dettata dal fatto che il gioco era in versione Amiga (e nei 16-bit non si parla mai di 'bollini', come potrai notare leggendo TGM).
Comunque, tanto perchè tu possa consolarti, in questo numero la recensione di Sinbad è italianissima, ed è una Medaglia d'Oro (sebbene i visi dei recensori siano inglesi — i nostri ritratti non sono ancora pronti, e ci dispiaceva lasciare 'nudi' i commenti...).
Non disperare, Christian carissimo, perché le cose cambiano, e chissà che non cambino nella direzione da te auspicata...

R-TYPE™

IT'S YOUR ONLY DEFENCE

IT'S MECHANICAL . .

IT'S BIOLOGICAL .

IT'S BEHIND YOU .

Atari ST screen shot

Commodore screen shot

Available soon on Commodore 64/128 cassette (£9.99) and disk (£14.99), Spectrum (£9.99), Amstrad cassette (£9.99) and disk (£14.99), Atari ST (£24.99) and on Amiga (£24.99).

SINBAD
AND THE THRONE OF THE FALCON

Cinemaware/Mirrorsoft, Cbm64/128., disco £ 29.000.

• Il nuovo, spettacolare successo della Cinemaware dopo il fallimento 'a 8-bit' di Three Stooges

Appena qualche giorno fa, i recensori della vostra rivista preferita si stavano lamentando della qualità dei giochi in circolazione: "Non esistono più titoli come Lazy Jones o Morphicle , pieni di quadri tutti diversi l'uno dall'altro!" diceva uno; "Oggi ho giocato sei ore attraversando 128 schermi tutti uguali!" si lamentava un altro...
Beh, da oggi le cose cambiano: la megameravigliosa Cinemaware, autrice dell'innovativo (e monotono) Defender Of The Crown , ha finalmente pubblicato la versione per Comodore 64 di Sinbad And The Throne Of Falcon, la prima vera avventura grafica/arcade mai pubblicata per home computer.
Il gioco si svolge sulla falsariga di un film (come tutti i prodotti Cinemaware), con il giocatore che interpreta il ruolo del marinaio medio orientale più famoso del mondo, imbarcato in un'ennesima avventura colossale. Il califfo di Damaron è stato trasformato nottetempo in un falco, ed il trono è vacante: un figlio rinnegato del califfo preme con il suo esercito sui confini del regno ed il compito di Sinbad è di trovare il modo di rompere l'incantesimo che grava sul califfo e riportarlo alla sua forma umana.
Per far questo, Sinbad dovrà viaggiare per tutto il mondo alla ricerca di informazioni ed ingredienti magici, senza tralasciare di guidare gli eserciti rimasti in patria tramite un cristallo magico che gli permette di comunicare con la procace figlia del califfo. Il gioco si svolge come un semplice wargame (in cui bisogna dirigere le proprie truppe contro quelle del Principe Nero stando a ttenti a gestirne le forze) inframmezzato da numerosissime sequenze relative ai viaggi del marinaio.
Questi avvengono sia per terra che per mare su di una mappa molto ampia, dove si muovono anche strani ed utili personaggi. Sinbad può infatti incontrare il classico Genio Della Lampada (che realizzaerà tre suoi desideri), la vecchissima ed informatissima zingara Iris, l'ingannevole seduttrice Libitina (che è però l'unica a conoscere alcune informazioni vitali) e molti altri, con cui si dialoga attraverso dei menu a scelta multipla. Il Principe Nero - che quando non rovescia regni si occupa di magia nera - ha anche inviato degli emissari alla ricerca di Sinbad, che sarà così costretto ad affrontare frequenti duelli con scimitarre, fionde e balestre contro ogni sorta di criminale umano e non.
Altre sequenze del gioco vedono Sinbad lottare contro gli elementi, che si scagliano su di lui sotto forma di terremoti, uragani e pericolose (per la nave) secche che spesso risultano fatali per il nostro eroe.
Potremmo parlare ancora a lungo delle numerose sequenze che intervengono nella trama di SATTOF, ma ci limiteremo a dire che ogni sottogioco ed incontro è stato realizzato con una grafica ed una animazione tali da far sfigurare persino lo spettacolare DO-

▲ La mappa da consultare per i viaggi di Sinbad

Non so come abbiano fatto, i programmatori della Cinemaware, a ficcare in un solo disco doppia faccia tutto questo ben di Dio — e mi spaventa l'idea di un'eventuale versione su cassetta (per fortuna quelli della Cinemaware non fanno simili stronzate). Ho visto anche la versione 16-Bit (su Atari ST) e devo dire che quella C64 è persino migliore, tanto nella grafica che nella giocabilità. Se riuscite a non far caso alla carenza di strategia e — qualche volta — alla ripetitività di alcuni sotto-giochi (e non dovrebbe essere tanto difficile, visto che sarete impegnati in ben altre faccende), Sinbad diventerà presto uno dei vostri giochi preferiti.

▼ Dal Diario del Capitano, preziose informazioni di viaggio

Adoro tutti quei vecchi film di Simbad - sapete, quelli con quei grossi mostri con sei teste e quei pazzeschi effetti speciali - e la Cinemaware ha perfettamente ricreato quell'atmosfera nostalgica. Sinbad sembra Clark Gable quando salta atleticamente da una piattaforma all'altra nella sequenza in cui viene ingoiato da un crepaccio! Ci sono delle ovvie limitazioni alla conversazione che potete avere con i personaggi del gioco, ma la complessità generale del gioco ripaga completamente di questo. Mi avrebbe fatto piacere che fossero state fornite un pò più vite per le sequenze arcade (se non si fa un desiderio in questo senso al Genio, Sinbad ha una vita sola), perchè è veramente fastidioso morire per il morso di un ragno dopo 20 minuti di avventura. Del resto, la caratteristica degli eroi è di riuscire a togliersi sempre dai guai.

▲ Il nostro eroe, in una posa alla Douglas Fairbanks, conversa con la sua adorata 'via gemma'

Era ora! Finalmente un gioco come si deve! SATTOF ha un'infinita (beh... mezza infinità) di situazioni di gioco, sono anche realizzate bene. La grafica è ai massimi livelli mai visti per un 64 (ma forse anche in senso generale), il sonoro è perfettamente adatto all'azione e tutta la trama regge dannatamente bene. Il wargame è semplice ma infido al punto giusto, e - a differenza di DOTC - la difficoltà generale è abbastanza alta da richiedere un bel numero di partite prima che riusciate a liberare il califfo. La cosa che prende di più in SATTOF è la grande varietà di situazioni che si presentano in una partita e che dovrebbero affascinare sia gli appassionati di arcade che i fanatici della strategia. Grande!

▼ Uno dei sottogiochi di *Sinbad*, che metterà — come gli altri — a dura prova i vostri riflessi...

TC, e sempre accompagnate da una sezione sonora molto adatta.
La giocabilità di SATTOF è ottima, per quanto la versione in nostro possesso si sia "inchiodata" diverse volte in maniera del tutto inesplicabile, costringendoci a ricaricare il gioco. La cosa non è stata terribilmente grave (anche se un pò più di attenzione in fase di produzione non avrebbe guastato!), anche perchè il programma -contenuto su di un dischetto a doppia faccia - è dotato di una routine di caricamento ultraveloce.
Beh, cosa fate ancora qui? Uscite e compratelo!

PRESENTAZIONE 92%
Molta documentazione come sempre, ma la complessità del gioco viene rapidamente aggirata dal sistema di controllo semplicissimo.

GRAFICA 98%
Bisogna vederlo per crederci!

SONORO 80%
Un continuo accompagnamento di musiche medio orientali che creano una grandiosa atmosfera.

APPETIBILITA' 84%
Come si fa a non rimanere affascinati da una simile grafica ed un tale spessore di gioco?

LONGEVITA' 85%
C'è un sacco di azione che riesce ad essere semplice da controllare ma difficile da padronare completamente, e fa di *SATTOF* un vero gioco per esperti.

GLOBALE 95%
Avventura, azione, grafica, strategia... SATTOF dovrebbe interessare proprio chiunque!

ZZAP! TEST

Gioco Caldo

CYBERNOID II

HEWSON, C64/128 cass. £12.000/disco £15.000; Spectr./Amst. cass.£18.000

• L'avvincente, esplosivo ed impegnativo seguito di Cybernoid della Hewson

Vi ricordate i vecchi tempi? Ragazzi, allora sì che ci divertivamo! Se c'era da dormire sul pavimento, dormivamo sul pavimento. Se c'era un solo bicchiere da cui bere, lo spaccavamo e ci bevevamo la birra direttamente da terra. Se la Federazione chiamava, ci mettevamo una fascia "Rambo" intorno alla testa, lucidavamo gli stivali e saltavamo sul primo Cybernoid disponibile e - senza chiedere niente a nessuno - eravamo già partiti.

Non avete già distrutto da soli un'intera flotta di pirati? Sissignore, e come premio, la Federazione vi ha chiesto di ripetere l'impresa. E' pericoloso? Sissignore. E' suicida? Esatto. Potete rifiutarvi? Neanche per idea. Certamente no.

Mentre voi eravate fuori in licenza, la vostra macchina da guerra preferita è stata modificata un pochettino. Oltre alle solite bombe, proiettili rimbalzanti, a ricerca di calore, bombe intelligenti e scudi, ci sono un altro paio di armi nuove. Se avete voglia di lasciare una scia di distruzione radioattiva sul vostro passaggio, sganciate un paio di bombe e state a guardare. Bloccati da qualche super alieno? Non c'è problema, basta usare una di quelle ultrapotenti, megaviolente bombe traccianti. Uscirà sulla destra dello schermo distruggendo ogni minima forma di vita sul suo cammino.

C'è solo una cosa: mentre voi eravate via, il nemico non è stato in vacanza... In effetti, tutti i per-

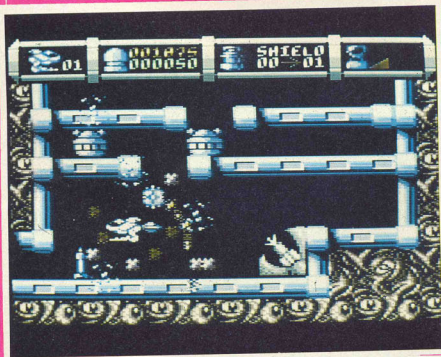
Yeah! Spacca, rompi, blasta! Questo gioco scatena veramente l'aggressività umana! Dopo un paio di partite sarete veramente rilassati (o distrutti...), e vi sentirete in pace con il mondo. Con questo non intendo certo dire che cybernoid IIsia un gioco facile, anzi! Tanto per cominciare, ci sono un sacco di armi ed alieni in più rispetto al primo Cybernoid. **Alcuni di essi sono anche parecchio cattivelli, e spesso capita di rilassarsi senza rendersi conto di avere distrutto un nemico solo per aver attivato un'arma ancora più potente che si trovava al suo interno. E mai, assolutamente mai, bisogna rilassarsi entrando in un nuovo schermo. Molto spesso, la nuova sezione è la casa di qualche orribile creatura pronta a sciogliere la vostra nave non appena appare. Se vi piacciono i giochi duri, provate** Cybernoid II**, perchè difficilmente troverete qualcosa di più duro.**

Proprio quando pensavate che fosse sicuro tornare a combattere sulla vostra macchina ultraviolenta, ecco Cybernoid 2**! Non pensavo fosse possibile, ma è ancora più grosso e cattivo dell'originale. Non solo è più difficile - uno o due dei nostri recensori sono riusciti a rimanere sempre bloccati al primo schermo - ma anche molo più vario. Ci sono più armi (sette in tutto) ed alieni più difficili da combattere - ognuno disegnato ed animato da dio. Ogni schermo va affrontato in modo diverso, e per vincere non vi sarà sufficiente sparare a tutto ciò che entra nella portata dei vostri missili. Ogni parte del gioco vi fa impiegare diverse capacità di reazione - sia che si tratti di infilarsi in qualche passaggio, evitare alieni o distruggerli colti dallo spirito dell'Ultraviolenza. Ma vi avverto - è difficile e richiede tempo per essere padroneggiato.**

Pensavo che sarebbe stato difficile creare un seguito a Cybernoid, ,ma questo secondo capitolo è veramente ottimo! La grafica, ad esempio - qua si parla di effetti galattici e super animazione! Come dice sempre mio papà, è sufficente a toglierti il fiato. Wow! La musica durante il gioco non è penetrante come quella di cybernoid, ma quando l'avete sentita un paio di volte vi prende terribilmente bene. Ah, già, non ho ancora parlato dello schema di gioco. Non è facile (ho perso tre vite nel primo schermo), ma è davvero coinvolgente. Siete sempre sul punto di scoprire qualcosa di nuovo e... invece siete costretti a ricominciare da capo per mostrare tutta la vostra abilità. E questo è esattamente quello che sto per fare...

▲ **Beh, nessuno aveva detto che si trattava di un'impresa facile, no?**

corsi di volo sono stati difesi con ulteriori lanciamissili, armi a raggi e squadriglie suicide di quelle che possiate immaginare. Peggio ancora, potete usare ogni arma solo in maniera limitata, così ad esempio usare troppo gli scudi vi spedirà direttamente al grande Simulatore Di Battaglia celeste.
Insieme ai guai, avete comunque anche qualche vantaggio. Di tanto in tanto potrete recuperare armi o punti extra da qualche nemico. Ma questo è tutto - ora tocca a voi.

▼ **E voi che avevato giudicato impegnative le discese in tubi verticali di *Cybernoid*...**

PRESENTAZIONE 89%
Menu iniziale comprensibile con scelta fra musica ed effetti sonori e tasti ridefinibili.

GRAFICA 94%
Animata brillantemente e piena di dettagli incredibili - anche meglio del Cybernoid originale!

SONORO 88%
Una colonna sonora niente male (anche se non all'altezza della prima, secondo noi) ed alcuni effetti adatti a creare una certa atmosfera.

APPETIBILITA' 80%
Difficile entrarci perchè tutto vi è addosso sin dall'inizio.

LONGEVITA' 93%
Un sacco di azione esplosiva apposta per gli appassionati dell'Ultraviolenza.

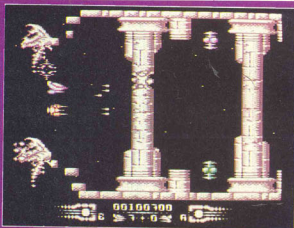
GLOBALE 91%
Non sappiamo dirvi se ci sia piaciuto di più questo o l'originale, ma considerato che il primo era fantastico...

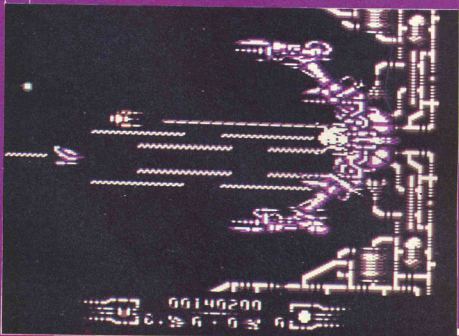
ZZAP! TEST

ARMALYTE

Thalamus; C64 cass. £n.p., disco £n.p.;

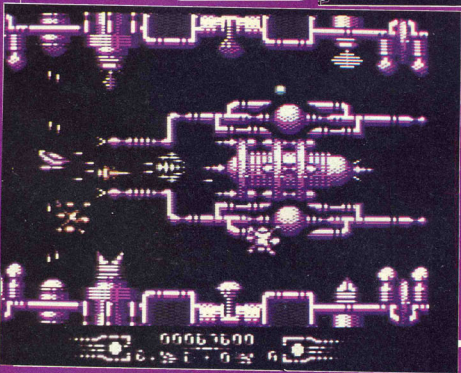
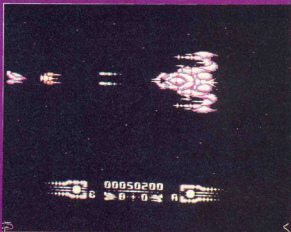
· Lo splendido seguito di Delta prodotto dalla Cyberdine Systems

Prima di parlarvi del gioco, dobbiamo fare una importante precisazione: come avranno notato tutti coloro che hanno acquistato Hawkeye dopo la nostra entusiastica recensione, la Redazione si è fatta incantare dai colleghi inglesi. Purtroppo, nel tradurre la recensione proveniente dal Regno Unito, i nostri redattori italiani si sono fatti sfuggire il fatto che il gioco fosse pubblicato da una casa molto vicina alla Redazione inglese e questo aveva evidentemente influito sui voti della pagella di Hawkeye. Il gioco, a nostro parere, non merita nessuna medaglia d'oro nè il parallelo con Obliterator fatto esclusivamente - a noi il gioco è arrivato a rivista già pubblicata - sulla base dei commenti provenienti da oltremanica, ma un voto mediocre causato dalla stupidità dello schema di gioco (comunque fantastico sul piano della grafica). Detto questo, vi consigliamo di prendere molto indicativamente il giudizio dei nostri colleghi su quello che sembra un ottimo prodotto ma ricade esattamente nello stesso caso di Hawkeye. A buon intenditor...

Dopo aver detto nella recensione di Salamander che secondo me Delta era stato il miglior shoot 'em up progressivo, il seguito di Delta arriva sulle scene a spazzare la concorrenza. La grafica di Armalyte è veramente incredibile, e probabilmente presenta il miglior uso delle ombre mai visto su di un 64. Lo scrolling è preciso, gli sprites ed il fondale colorati e la quantità di sprites sullo schermo incredibile. Sparare per la prima volta con la seconda Super Arma vi farà sobbalzare sulla sedia, e non vi potete immaginare l'entusiasmo dei recensori quando abbiamo vaporizzato 20 alieni in una botta sola! Per quanto riguarda la struttura di gioco...
Tutto quello che posso dire è che è brillante. Sto cercando di fare in fretta a scrivere questo riquadro per poter tornare a giocare! Fate tutti un grosso applauso alla gente della Cyberdyne Systems per aver fatto un simile debutto. A quando il loro prossimo gioco?

Dopo che le forze Damocles distrussero il perfido khanato di Hsiff, la zona di spazio conosciuta come Delta diventò un'area perduta invasa dai resti di centinaia di astronavi distrutte. I pochi piloti avventuratisi nel Delta sono ritornati con storie di carcasse contenenti manufatti alieni tecnologicamente avanzatissimi. Molte persone considerano queste storie alla stregua di leggende, ma un uomo è sicuro della loro realtà. Dopo un crollo della Borsa Spaziale particolarmente grave Woodward, il presidente di una megaindustria terrestre, andò al più vicino bar con l'intenzione di annegare i suoi dispiaceri nell'alcool. Tre gotti pangalattici dopo, si ritrovò improvvisamente a parlare con un ubriacone la cui lingua era stata evidentemente "lubrificata" dai troppi bicchieri. Era un ex-membro della Damocles, che era stato passato alla corte marziale ed espulso dal servizio a causa delle sue abitudini "alcooliche". Sì, diceva, anche lui era stato nel Delta ed aveva visto le carcasse ed i loro tesori, ma aveva anche visto il potente sistema di difesa robotizzato che impediva ogni genere di saccheggio.
Poi l'uomo aveva fatto uno strano ghigno ed aveva tirato fuori un cilindro metallico da sotto il suo impermeabile unto. Questo, aveva detto a Woodward, era l'unico pezzo di tecnologia Hsiffiana che fosse mai stato riportato dal Delta. Woodward aveva avuto notizia dei tesori, ed anche se i drinks avevano da tempo fatto il loro effetto, era ancora abbastanza sobrio da capire che quella poteva essere la chiave alla risoluzione dei problemi finanziari della ditta. Comprò un altro drink all'uomo: un piano che non poteva fallire.

Questo è quello che vi è stato raccontato, ma ora vi trovate nel Delta, alla guida del vostro minuscolo caccia ad infognarvi negli otto livelli di difese Hsiffiane con la sola compagnia di quel bieco individuo che ha accettato di venire con voi. Bisogna ammettere che quegli Hsiffiani saranno anche stati dei gran figli di buona donna, ma sapevano veramente come costruire delle astronavi, e queste strutture sono incredibili... E' quasi un peccato doverle blastare in pezzi.
E ce n'è un sacco - di blastaggio, intendiamo. (A proposito, il verbo "blastare" è sinonimo di "Zzappare" ed ha un rafforzativo in "Ka-blastare"). Woodward ha ficcato sulla vostra nave tutte le ultime novità in campo di armamenti ricaricabili. Beh, del resto

Ho vistoalcuni sparatutto niente male sul 64 negli ultimi tempi, ma Armalyte è senz'altro il migliore. Ogni minima parte del gioco è così rifinita che vi spinge veramente a giocare per vedere che cosa vi aspetta. Graficamente Armalyte è incredibilmente buono, con lavori a livello di arte per quanto riguarda sia gli sprites che il fondale. Anche gli schemi di gioco sono di uno standard molto alto sia che si giochi da soli con una navicella controllata via radio che in modo "double". Fra l'altro mi è piaciuto il modo in cui il gioco diventi molto competitivo quando si gioca in due contemporaneamente cercando di "rubarsi" gli alieni ed i bonus ed essere i primi a passare in alcuni punti. La cosa migliore è giocarlo con un minimo di strategia, comunque. Armalyte è brillante, e gli appassionati di giochi spaziali non dovrebbero lasciarselo scappare.

Incredibile! Tutto è praticamente perfetto: la grafica è fra le migliori cha abbia mai visto sul 64, non solo per l'estetica ma anche per il modo con cui è stata usata sullo schermo - la combinazione di inquietante metallo con le ondate multicolori di alieni crea un senso di coinvolgimento nell'azione. E ci sono tanti di quegli alieni sullo schermo - aggiungeteli ad uno scenario pieno di detriti e penserete di non riuscire a sopravvivere! Se poi pensavate che gli alieni fossero fatti bene, dovete aspettare a vedere quelli di fine livello - alcuni di essi vanno al di là del credibile. Tutto il gioco è pieno di tocchi da maestro come l'evocativa colonna sonora di Martin Walker o il comportamento intelligente di certi alieni; la collisione fra sprites è perfetta - avete appena lo spazio per fare certe manovre, e dovete essere dei piloti provetti. Non riesco nemmeno ad esaltarlo abbastanza: se mancate Armalyte mancate una delle esperienze definitive per 64!

doveva fare in modo di avere una minima speranza di rivedere i suoi soldi.
Ehi, cosa sono quei cristalli svolazzanti? Sarà meglio scaricargli addosso un pò di luce di quella pesante... Eh? Si sono trasformati in pezzi di macchinario... Ehi! Ci stai andando addosso! AAAAAGH!
Uh? Non è successo niente. Ah, no: si è attaccato all'astronave. E' un'unità laser... Prova a sparare a quel cristallo più di una volta... Aggancialo... Abbiamo dei retro-laser! Cos'altro si può ottenere?
Laser verticali, tripli, a convergenza, una batteria per ricaricare più velocemente, fuoco rapido... Beh, così dovrebbe essere più semplice. O no?

PRESENTAZIONE 91%
Le opzioni comprendono due giocatori in simulatanea, uno con una navetta radiocontrollata, la scelta della Super Arma, lo scrolling o meno delle stelle. C'è un ragionevole multiload.
GRAFICA 98%
Probabiolmente la migliore mai vista in un gioco di questo genere per 64.
SONORO 81%
Bella musica di Martin Walker nello schermo dei titoli e ottimi effetti sonori.
APPETIBILITA' 95%
La bella grafica e l'Ultraviolenza vi conquistano subito.
LONGEVITA' 93%
Otto lunghi livelli da vedere e poi la sfida per un punteggio maggiore.
GLOBALE 97%
Un grandioso shoot 'em up la cui grafica e sonoro svalutano cronicamente gli altri prodotti del genere.

EMLYN HUGHES INTERNATIONAL SOCCER

Audiogenic; C64 cass. £18.000, disco £25.000;
• La migliore simulazione calcistica mai prodotta

Riecco un altro gioco di calcio: è mai possibile che le software houses non trovino mai nessun altro sport da simulare? Ci sono il free climbing, la spada celtica e persino il take won do (si scrive così?): dateci qualcosa di nuovo, vi preghiamo!

Dopo questo drammatico appello dei nostri antisportivi recensori, passiamo alle notizie su questo gioc della Audiogenic...
Il programma comincia mostrando una serie di quattro menu a tendina (di quelli che scendono quando vengono selezionati, per intenderci). Tramite questi vi potete gingillare con le solite opzioni dei giochi calcistici e che comprendono la scelta della squadra e del livello di difficoltà (da 1 a 10). Altre opzioni più esotiche comprendono l'editing delle squadre e di ogni singolo giocatore - di cui potete modificare, ad esempio, la velocità - che potranno poi essere salvate su nastro o su disco.

Un altro menu si occupa delle abilità particolari dei singoli giocatori, cui potete far compiere o meno rovesciate, colpi di tacco e di testa e così via. Dal momento che le varie mosse possibili richiedono un utilizzo piuttosto completo delle possibilità del joystick, un'opzione apposita vi permette di fare pratica giocando una partita contro degli avversari che si "congelano" ogni volta che entrano in possesso

Quando vedete per la prima volta girare questo programma, è facile che lo scambiate per il vecchio International Soccer **della Commodore, ma la grafica "edilizia" (perchè fatta di grossi mattoni, NdT) nasconde una struttura di gioco incredibilmente sofisticata. L'incredibile numero di opzioni rende il gioco pazzescamente flessibile ed assicura parecchie partite sul filo del rasoio prima che sopraggiunga la noia. A differenza di certe altre simulazioni di calcio, tutte quelle opzioni non rallentano l'azione e non necessitano di linee, indicatori e lucette varie per indicare la forza del calcio od altre cose. Dopo qualche partita il metodo di comando piuttosto complicato diventa quasi umano, ed in men che non si dica vi troverete a fare spettacolo con delle vere e proprie acrobazie. Stiamo tutti aspettando il** Micro Soccer **della Sensible, ma dovrà essere veramente qualcosa di grandioso per riuscire a battere questo gioco!**

La miglior cosa che si può dire di questo gioco è che lo potete usare a qualsiasi livello. Se non vi sentite particolarmente abili per quanto riguarda la strategia, potete limitarvi ad azionare il modo allenamento e lanciarvi nel gioco. Se invece volete darvi a ualche match particolarmente serio potete anche passare secoli a selezionare la giusta combinazione di opzioni dal sistema di menu più vasto che abbia mai visto. Non è semplicemente la presentazione che è valida - per quanto il programma sia giocabilissimo e si noti subito il tempo perso a disegnarne ogni caratteristica. Anche il sonoro, al quale (ad essere gentili) non si può dire siano state dedicate quantità incredibil di memoria, contribuisce a creare una certa atmosfera. E' fantastico sentire la folla trattenere il respiro mentre vi avvicinate alla porta... e tirare un grosso sospiro quando beccate una traversa! Con tutte le simulazioni economiche che sono uscite sul mercato in questi ultimi tempi, è un vero piacere vedere un prodotto tanto professionale.

della palla.
Ancora, Emlyn Huges'vi permette di giocare partite di coppa, di campionato, di categoria, un'intera stagione o delle semplici amichevoli, i cui risultati potranno persino essere stampati per essere tramandati ai posteri. Nelle competizioni possono partecipare sino a quattro giocatori, che giocano a coppie contro una squadra controllata dal computer.
Dopo che avete configurato il gioco, è il momento di giocare la partita dei vostri sogni! Il gioco si svolge con il solito campo in scrolling orizzontale, di cui viene mostrata la zona in cui è presente la palla. Normalmente il computer mette sotto il controllo del giocatore il calciatore più vicino alla palla, ma esiste un'opzione che vi permette di selezionarlo col joystick.

Io ero uno di quelli che pensavano che l'International Soccer della Commodore fosse l'ultima parola nel campo delle simulazioni sportive, EHIS supera di parecchie lunghezze sia quello che Matchday II a causa della sua incredibile giocabilità. Fregatevene della grafica - non è il massimo della vita, come vedete dalle foto - e fregatevene pure dei pochi effetti sonori che, quando appaiono, sono molto poco professionali - l'azione è fantastica! Sono disponibili tutte le mosse concepibili da mente umana, e quando riuscite a raggiungere la porta avversaria vi sentite veramente fieri di voi stessi! Se la grafica ed il sonoro fossero stati un pò più rifiniti sarei stato tentato di dargli una medaglia d'oro, ma anche così si tratta della migior simulazione strategica mai scritta per il 64! Tutto il movimento è estremamente realistico, ed il gioco tiene persino conto delle deviazioni alla traiettoria della palla causata dai pali e dalla traversa. Non esito a raccomandare questo programma a tutti gli appassionati di calcio, che avranno di che divertirsi nei sei giorni tra una doenica e l'altra.

PRESENTAZIONE 98%
Una vastissima serie di opzioni vi permette di riconfigurare il gioco in ogni sua parte.

GRAFICA 69%
Veloce e p[recisa, ma mancante di definizione.

SONORO 28%
Begli effetti "folla" ma niente altro.

APPETIBILITA' 88%
Ci vuole un pò di pratica, ma poi....

LONGEVITA' 96%
...Il divertimento è assicurato per il resto della vostra vita o giù di lì.

GLOBALE 90%
Semplicemente il miglior gioco di calcio pubblicato per il 64 sino ad oggi!

STREET SPORT SOCCER

Epyx, per C64/Spectrum, cass. £12.000, disco £15.000; Vers. provata: C64

Chiunque voglia diventare veramente una star a livello mondiale nel firmamento del calcio dovrà passare per umili origini, iniziando la carriera per le strade. E` la storia di tutti i grandi campioni da Johann Cruyff a Pelè a Maradona; non è stato invece così per Paul Glancey, che infatti non è diventato una megastar.
Bene, proprio ora abbiamo deciso che anche voi diventerete qualcuno nel mondo del pallone e quindi iniziamo adeguatamente. Primo: il campo di gioco - c'è il morbido manto erboso del parco vicino (a questo proposito attenzione a materiali di origine canina sparsi quà e là sul campo) o più semplicemente la stradina poco frequentata dietro casa che rende perfettamente l'idea di un sobborgo sub-urbano.
Secondo: la squadra, può essere costruita a caso dal computer, presa fra alcune già disponibili o puoi costruirtene una scegliendo tre giocatori fra i ragazzacci di quartiere, ognuno con le sue caratteristiche di velocità e abilità.
Si può anche selezionare la durata, in tempo o a punteggio, della partita, dopodiché ilm lancio di una monetina deciderà chi darà il calcio d'inizio.
Premendo il pulsante di fuoco con il joystick rilasciato si seleziona il comando di uno dei due o tre giocatori a seconda che ci si trovi vicino alla propria area. Unitamente alla manopola permetterà invece oltre ai classici passaggi e tiri in porta tipici di ogni calcio una serie di evoluzioni quali colpi di testa e manovre atte a spezzare la trama di gioco avversaria - a questo proposito e deplorevole l'uniformità delle velocità dei giocatori, indipendentemente dal possesso di palla; in questo modo se l'avversario fosse davanti ai tuoi giocatori con la palla, raggiungerlo sarebbe impossibile.
Nonostante l'assenza dell'arbitro dal campo di gioco tutti i falli vengono regolarmente puniti da un calcio di rigore e sono compresi anche i fuorigioco dei giocatori che comportano il passaggio della palla alla squadra avversaria.

Nei dintorni del Lancashire, da dove sono tornato proprio ora, il football potrebbe portare a ricordi abbastanza spiacevoli (ricordiamo che le squadre inglesi sono state escluse dalle competizioni europee a causa della violenza dei loro teppisti N.d.R.). Non preoccupatevi comunque, anche se Street Sport Soccer è un gioco calcistico da strada abbastanza anticovenzionale nella forma, non è assolutamente violento ma anzi molto divertente, specialmente se giocato insieme ad un amico. Non si tratta di una vera e propria simulazione sportiva non c'è per questo una sufficiente varietà di mosse tattiche, ma del resto era questa la sua intenzione? La presentazione, come sempre nei giochi della Epyx, è eccellente, a cominciare dal lancio della monetina che decide il calcio d'inizio, e se non vi siete ormai stancati di simulazioni calcistiche potte dare un'occhiata anche a questo, credo che ne valga la pena.

M.E

Nell'ultimo paio di mesi mi sono capitati sotto gli occhi una buona quantità di simulazioni calcistiche, sembrano sbucare fuori come i funghi ovunque si guardi! A questi si aggiunge ora la Epyx con un'altra puntata dei suoi sport da strada, Street Sport ... anche se non proprio sull'onda dei giochi influenzati da World Cup. Non è un brutto gioco in effetti, ma devo dire che dopo il Baseball mi aspettavo quelcosa di più di un altro calcio alla Internetional Soccer abbastanza incolore. Gli sprites piccoli e cubettosi non sono molto ben definiti. I fondali invece sono disegnati abbastanza bene e rendono bene l'idea del sobborgo malfamato,ma non sarebbe stato meglio curare di più il gioco, mettendo ad esempio del gol ben realizzati con la palla che entra bene in rete, invece di passare il tempo a disegnare macchiette d'olio e scritte varie sullo sfondo. Dal punto di vista della giocabilità è abbastanza interessante, e riproduce abbastanza bene l'atmosfera che caatterizza i giochi calcistici, ma la varietà è nettamente al di sotto degli standard Epyx.

Qualche esaltato megadirettore di software house si sarà svegliato una mattina in preda a gravi crisi d'identità e, cambiato il proprio nome in MCP, avrà detto: "Vi metterò al videogiochi sportivi finchè non morirete smanettando". Questa è l'unica spiegazione possibile alla quantità di giochi sportivi, non solo calcistici, che hanno invaso il mercato in questi ultimi tempi. Una buona parte di questi vengono proprio dalla Epyx, che si è buttata su una massiccia produzione di giochi sportivi anche per console, a mio parere puntando più sulla quantità che sulla qualità.
Nel caso di Street Sport Soccer, non si tratta di una vera e propria simulazione sportiva, e non richiede quindi la memorizzazione di una quantità di mosse per poter giocare. Proprio per questo credo che sia un bel gioco, se non potete scendere a fare due tiri alla buona sotto casa con gli amici potete anche farlo comodamente seduti davanti al vostro computer. Non è richiesta alcuna particolare conoscenza o abilità, bisogna semplicemente puntare verso la palla e colpire duro, anche se non viene trascurato l'aspetto del gioco di squadra, insomma proprio come fosse vero...

▼ **La piccola squadra di quartiere si prepara a disputare un incontro davanti al cancello del parco**

PRESENTAZIONE 76%
Il caricamento in multiload potrà scoraggiare chi è dotato di registratore. In compenso sono presenti una vasta gamma di opzioni compresa la selezione della squadra e tre livelli di difficoltà.

GRAFICA 75%
Ben curata, soprattutto gli sfondi che rendono bene l'atmosfera, rovinata però dagli sprite a blocchi dei giocatori.

SONORO 53%
Musica nella presentazione poco originale con l'apporto di qualche effetto sonoro durante la partita.

GIOCABILITÀ 78%
Lo scopo semplice ed efficace, battere l'avversario, garantisce una buona quantità di divertimento.

LONGEVITÀ 70%
Lacune dal punto di vista tattico e della varietà potrebbero raffrewddare gli iniziali entusiasmi.

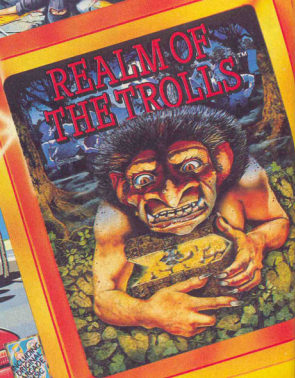
GLOBALE 75%
Divertente quanto una vera partita col vicinato, e senza il rischio di rompere le finestre dei vicini.

FOXX FIGHTS BACK

Image Works, per C64, cass. £18.000, disco £25.000

Mr. Foxx ha dei problemi famigliari: sua moglie gli ha ricordato per l'ennesima volta di rifornire la dispensa, ma il suo carattere pigro e pacioccone non lo rende particolarmente entusiasta della cosa. Così, dopo aver tirato fuori la sua vecchia pistola, Foxx si allontana per lo scenario a scrolling orizzontale verso la fattoria del signor Kilimajaro, chiedendosi perchè mai abbia sposato una tipa simile, che non si riesce ad accontentare di zuppe in scatola e patate fritte.
Foxx deve riportare a casa quanti più generi alimentari possibili, cominciando con mele per passare poi a torte e salsiccie. Le mele, come è naturale, vanno raccolte da un frutteto abitato da scoiattoli feroci che difendono la loro proprietà con bombe a mano. Fortunatamente, Foxx è molto abile a correre e saltare, e questo gli viene particolarmente utile quando è il momento di incontrare gli altri pericoli del gioco. Questi comprendono gruppi di cani da caccia ciclisti dal grilletto facile (uh?) e galline che lo bombardano con uova cariche di colesterolo.
La pistola con cui Foxx comincia il gioco spara piano e poco accuratamente, così è un'ottima idea cercare armi più utili - come ad esempio una mitragliatrice M 16. Quando Foxx viene colpito, perde energia, indicata dalla lunghezza di una lingua sull'apposito "fiatonometro" nella parte bassa dello schermo.
Fortunatamente per lui, Foxx può recuperare le proprie forze entrando in tane di coniglio e pollai e divorandone gli occupanti addormentati. Questo gli fa anche guadagnare punti e gli apre scorciatoie che gli permettono di andare dalla fattoria a casa propria in meno tempo ed in assoluta sicurezza.

▲ Galline volanti: un tocco di umorismo in più

Devo dire che ero piuttosto scettica nei confronti di un gico che comprende galline bombarole, cani ciclisti ed una volpe armata, ma questa è una di quelle occasioni incredibilmente rare in cui devo ammettere di avere completamente sbagliato. Tanto per cominciare, se siete una di quelle persone terribilmente seriose che non riescono a sopportare gli scherzi, lasciate perdere questo gioco: cacciare galline, rapire conigli e pigliare a schippettate cani da caccia in mezzo agli occhi non vi divertirà sicuramente. La cosa diverte invece me - specialmente dal momento che è stata resa con una grafica splendidamente animata ed una musica pazzascamente scema. OK, questo forse non sarà il gioco che vi appassionerà per anni di seguito, ma dovete veramente provarlo!

Dopo due minuti che foxx era arrivato in redazione, tutti i nostri grafici erano scesi nei nostri uffici per vederne, appunto, la grafica. Anche se siete quel genere di persone che visita periodicamente i negozi di scherzi per cercare cose come una tuta da gorilla, conoscerete difficilmente qualcosa di più ridicolo dei cani ciclisti e delle galline che svolazzano in giro...facendo quello che fa normalmente una gallina. Il sonoro si adatta perfettamente al tono del gioco e la struttura di gioco nella quale dovete raccogliere oggetti e trovare scorciatoie è di quel genere antiquato ma sempre valido che piace a me. Comprandolo oggi probabilmente non lo giocherete tra un anno, ma chi se ne frega della longevità quando avete una intera fattoria di stupidi animali da massacrare?

Non mi divertivo tanto con un gioco del 64 dai tempi di Star Paws! Chiunque non rida vedendo la propria volpe inseguita da una banda di beagles fanatici che pedalano con le orecchie al vento non deve avere proprio nessun senso dell'humour. La grafica non è pazzescamente incredibile, ma rende molto l'atmosfera "da cartone animato" per la vostra vendetta nei confronti di cani e polli. La stessa animazione della volpe mentre si trasforma da ordinario animale ad un maniaco delle sparatorie è ottima. Ci sono i soliti elementi da arcade adventure - trovare il modo di passare grossi baratri, raccogliere oggetti, evitare nemici - ma il modo in cui sono presentati (ed alcuni tocchi come il fiatonometro) fanno risaltare questo programma su tutti gli altri del genere.

PRESENTAZIONE 79%
Il "fiatonometro" è un perfetto esempio dei tocchi umoristici sparsi per tutto il gioco.

GRAFICA 83%
Sprites simpatici in stile "cartone animato" e scenari in scrolling adeguatamente rurali.

SONORO 74%
Un lungo mix di musichette adeguatamente sceme e frenetiche.

APPETIBILITA' 81%
La struttura di gioco umoristica e la grafica colorata appassionano sin dal momento in cui aprite la confezione.

LONGEVITA' 71%
Non molto vario, ma riesce ad essere divertente anche dopo qualche partita.

GLOBALE 79%
Una strana e divertente variazione sul tema delle arcade adventures.

▼ Il nostro eroe (furbo come una volpe) evita con disinvoltura (o quasi) i due cani da caccia...

NATO ASSAULT COURSE

CRL, per C64, cass. £18.000, disco £25.000

Non abbiamo ancora finito con Nineteen, ed ecco arrivare una nuova serie di esercitazioni militari: questa volta si tratta di una 'simulazione' della CRL, in cui dovrete attraversare un percorso di allenamento composto da una serie di ostacoli da saltare (muri bidoni, fiamme), colpire (sagome, manichini, gli autori del programma), guadare (acqua, fango, ed altro) ed attraversare in modo particolare (corda sospesa, tunnel di tubi, filo spinato, la redazione di Zzap! mentre recensisce questo gioco).
L'esercitazione può avvenire contro un vostro amico (a turno o l'uno contro l'altro), contro il vostro precedente record, oppure contro uno dei quattro marmittoni illustrati sul foglietto d'istruzioni o sullo screen di caricamento: il Caporale D. 'The Hitman' Grayson, il Sergente N.B. 'Ninja' Havers, il Capitano G. 'The Flame' Burns ed il Colonnello T. 'Tommo' Jones.
E' possibile visualizzare e salvare/caricare una tabella dei punteggi, e il gioco contiene persino un editor per crearsi i propri 'percorsi di guerra' personalizzati, dotata di ben 70 elementi diversi da combinare assieme.
L'uso dell'editor è molto semplice e intuitivo, ed il fatto che il programma non esegua alcun controllo sulla coerenza del percorso che si sta realizzando consente la creazione di situazioni particolari come un bidone con fiamme in mezzo all'acqua o del filo spinato in mezzo al fango (quest'ultimo è davvero terapeutico).

**Nella foto sopra, il gioco.
Sotto: l'editor del percorso**

I controlli durante il gioco sono basati sullo smanettamento violento, il possesso di un avambraccio ed un polso bionico, l'assenza di un pace-maker e la pressione arteriosa a livelli normali.
Lo scopo del gioco è quello di resistere senza vomitare fino alla fine della prima partita.

Ma stiamo scherzando? Dodicimila lire per cosa? Ed io che avevo giudicato difficile Nineteen... la calibratura dei salti nella prima fase di quel gioco è una scampagnata a confronto di questo. Lasciamo perdere per un attimo la grafica penosa, e non teniamo neppure in considerazione la colonna sonora da 'oggi le comiche' e l'orrenda manovrabilità del personaggio o la piattezza del gioco... cosa? Non è rimasto nulla? Ehm, beh, si, avete ragione. Infatti in questo gioco non c'è nulla, anche se da una prima descrizione sommaria sembra un gran bel gioco: alla fine scoprite che il lavoro maggiore è stato speso proprio nella descrizione, dopodiché non è rimasta abbastanza energia per la realizzazione del gioco. Ascoltatemi, conservate le 12.000 lire e andate a fare una corsa nel parco, è meglio...

Tutti noi sappiamo che al mondo c'è gente di tutti i tipi: intellettuali, idraulici, artisti ed anche autolesionisti. Bene, Nato Assault Course **si rivolge proprio a quest'ultima categoria: non ai più fini masochisti, badate bene, ma proprio agli appassionati dell'autodistruzione fine a se stessa. Secondo le statistiche, ad esempio, '89% dei maschi in età della ragione venderebbe la propria madre pur di non fare il servizio militare: i gentili signori della CRL invece no, hanno pensato proprio a quell'11 per cento regalandogli (per modo di dire) un'anticipazione digitale di tutte le apocalittiche disgrazie della vita di caserma. Correre nel fango fino alle orecchie, infilarsi in lerci tubi di fogna, appendersi ad un filo come delle scimmie quando è possibile camminarci tranquillamente sotto sono solo alcune delle situazioni presentate -per non parlare di quel quadro dove si finisce regolarmente in una pozza fiammeggiante!
Tutto è poi simpaticamente gestito dal vecchio sistema "a smanettamento", adorabile per il gran numero di joystick sradicati e braccia anchilosate che è riuscito a procurare sin dai tempi del primo Decathlon su VCS (è buffo come le pessime abitudini siano sempre le ultime a morire, vero?): la cosa non sarebbe poi tanto tragica se durasse qualche secondo come gli sprint del 100 metri del gioco suddetto, ma una partita media di questo gioco dura qualcosa come 16 minuti! E non è finita: in questi catastrofici minuti, venite anche sbeffeggiati dal computer, che fa procedere il suo uomo con calma ed un'espressione particolarmente scazzata oltre ogni ostacolo "oscurando" - altra bell'abitudine, questa! - lo schermo dell'avversario ogniqualvolta sopravvenga un ostacolo difficile. Nei momenti di buio, il giocatore del computer prende scorciatoie, passa dal bar a farsi un caffè e si legge il giornale stravaccato su di una poltrona, solo per presentarsi improvvisamente all'arrivo con almeno due minuti di vantaggio su di voi (che nel frattempo giacete rantolanti sul tappeto di casa, vittime della stanchezza e della noia). Alla fine di questo supplizio, ottenete anche un editor: quest'opzione è stata appositamente pensata per quei raffinati che amano torturarsi sempre più dolorosamente, e dovrebbe consentire (noi ci siamo guardati bene dal provare!) la creazione di percorsi lunghi chilometri. Non è bello che qualcuno pensi anche agli autolesionisti? Io sono un sadico, ed aspetto con ansia un gioco adatto a me...**

PRESENTAZIONE 89%
Menu completi con possibilità di salvataggio della tabella dei record, possibilità di editor dei percorsi ed istruzioni brevi ma dettagliate.

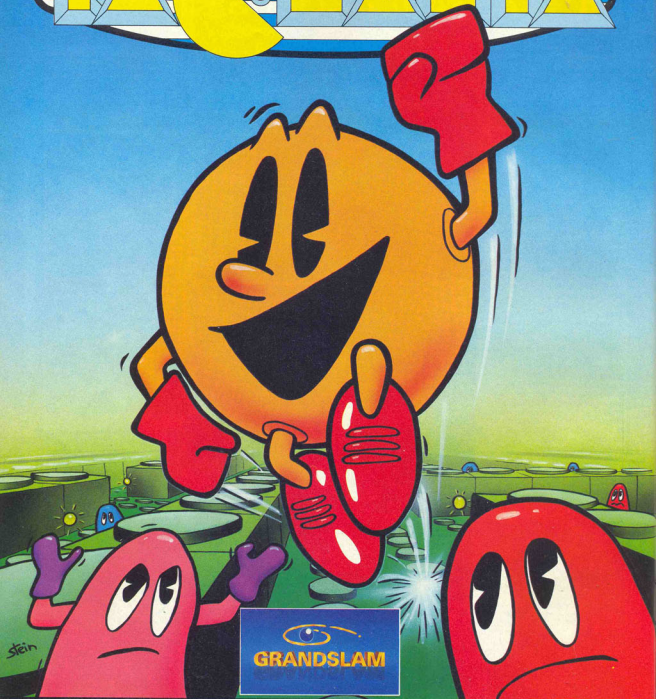
GRAFICA 23%
Gli sprite sembrano appena usciti da un sanatorio, e si muovono come un elefante femmina dopo l'accoppiamento.

SONORO 12%
Nessun effetto sonoro. In compenso la colonna sonora che accompagna il gioco farebbe impazzire un sordo.

APPETIBILITA' 10%
Non riuscirete mai ad entrare nello spirito del gioco, neanche se ridisegnate lo sprite principale con i vostri tratti somatici.

LONGEVITA' 5%
Abbiamo esagerato col punteggio: qui in redazione il più forte di stomaco ha resistito meno di trentadue secondi.

GLOBALE 27%
Ecco uno di quei giochi che avrebbero fatto meglio a non uscire mai.

PAC-MANIA

stein

GRANDSLAM

Screenshots taken from ATARI ST.

Screenshots taken from SPECTRUM

SOLDIER OF FORTUNE

Graftgold/Firebird, per C64, cass. £18.000, disco £25.000

Tanto, tantissimo tempo fa, in un'era che nessuno riesce più a ricordare, un oggetto mistico conosciuto come Zodiac Power Source fu costruito. Venne riconosciuto come una specie di catalizzatore di energie negative, così venne seppellito. Da quel momento sono passati molti anni, ed ora la Sorgente di Potere ha trovato una mente adatta verso la quale muoversi. Appartiene a Krillys, un esperto di arti mistiche.

Krillys ha trovato il modo di separare i componenti della Sorgente, ma questo ha causato una collisione di forze magiche che hanno gettato le terre circostanti nel caos.
Due avventurieri si sono incaricati di riportare l'ordine sulla Terra: Tartarus e Teron. Essi dovranno cercare dappertutto le tavolette elementali e riportare la Sorgente di Potere alla sua forma originaria.
Potete prendere il ruolo di uno di questi avventurieri con o senza un amico. All'inizio della storia avete una quantità limitata di scudi magici, un'arma difensiva, una manciata di monete ed un indizio cifrato datovi da un mago un istante prima che questo venisse inghiottito dalla terra. Armi extra, scudi ed altri oggetti possono essere comprati nei numerosi negozi che si trovano sparsi in giro.
Per completare il gioco, dovete ricostruire la Sorgente di Potere e riportarla in un luogo particolare prima che passino dodici lune, altrimenti Krillys controllerà per sempre la terra.

KH

Abbiamo decisamente a che fare con uno strano caso di teletrasporto di materia. In qualche modo, gli elementi di base di Firelord **e di** Ghosts 'n' Goblins **si sono mischiati e sono riapparsi sottoforma di questo** Soldier Of Fortune**. Bizzarro. Il risultato non è comunque all'altezza dei programmi suddetti. Ci sono un sacco di aspetti, come il commercio o le piattaforme, che avrebbero potuto essere migliorati od approfonditi. Nè la grafica confusa (gli sprites sono davvero minuscoli) od il sonoro metallico mi hanno convinta a giocare molto a lungo - anche perchè non c'è nulla che spieghi il significato delle varie icone che si incontrano. Ridatemi** Ghosts 'n' goblins **!**

PG

E' strano, ma da quando la Craftgold ha lasciato l'ala protettrice della Hewson non sembra avere pubblicato più nulla sugli alti livelli di Paradroid**, e titoli come** Magnetron **o questo** Soldier Of Fortune **sono la dimostrazione di questo. Graficamente in gioco non è niente male, anche se un pò monotono, ma il villaggio nella foresta e le sequenze nel negozio ricordano il vecchio** Firelord **. Ogni piccola parte di credibilità nella trama di** Soldier Of Fortune **è rovinato dalla struttura lenta che si basa su un classico shoot 'em up, solo mischiato al fatto di dovere comprare le armi nei negozi. Non penso che ci sia abbastanza avventura da convincermi a definirlo un gioco di quel genere, e questo gioco mi lascia piuttosto deluso. Sigh!**

▼ Svolazzando fra gli alberi disinvoltamente, egli sconfigge impavido i cattivi della situazione...

Sì dai tempi di Gribbly's Day Out**, la reputazione della Craftgold è stata delle migliori, ma questo ultimo loro prodotto li fa veramente scadere parecchio.** Soldier Of Fortune **è un gioco terribilmente mediocre che stupisce ancora di più quando si scopre che è dello stesso autore di** Zynaps**. La schermata iniziale è nello stile tipico della Craftgold (barre orizzontali colorate e tutto il resto), ma appena il gioco inizia vi rendete conto che manca qualcosa. La prima cosa che salta all'occhio è la monotonia dello scenario con una strana serie di esplosioni nel cielo (non chiedetemi perchè) e la approssimatività degli effetti sonori. Non solo - anche la giocabilità del programma è mediocre, per non dire noiosa. Non so gli altri, ma dopo che mi sono aperto la strada attraverso una serie di piattaforme e rocce rimbalzanti, mi aspettavo di trovare qualcosa di più di un negozio totalmente simile a quelli che avevo già visto prima. Allora STATE ATTENTI! Non aspettatevi di trovarvi di fronte ad un nuovo** Paradroid **solo perchè sulla confezione trovate il marchio Craftgold.**

PRESENTAZIONE 64%
Diversi ritardi fastidiosi ed una serie di simboli confusi.
GRAFICA 71%
Un decente sprite principale in mezzo a scenari poco originali.
SONORO 62%
Pessima musica iniziale ed effetti poco interessanti.
APPETIBILITA' 69%
Naturalmente possiamo dirvi di "darci un'occhiata"...
LONGEVITA' 59%
...anche se dare un'occhiata a centinaia di stanze simili diventa presto noioso.
GLOBALE 66 %
Un titolo molto deludente da una dita da cui ci aspettavammo molto di più.

INTENSITY

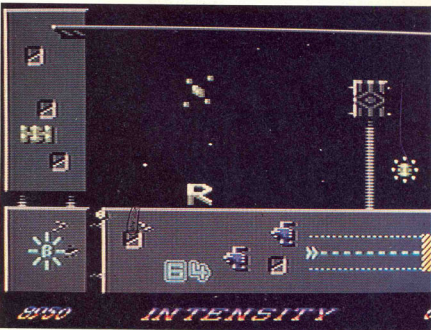
Firebird, C64 cass £18.000, disco £25.000

La Compagnia di Esplorazione Terrestre, il cui compito è di "trovare nuove forme di vita e civiltà", hanno trovato proprio quello che stava cercando. Sfortunatamente, la forma di vita in questione è una razza mutante ostile che pensa che il modo più divertente di passare la giornata sia di diffondersi nello spazio massacrando stazioni spaziali ed i vari scienziati che le abitano.
In queste circostanze, l'equipaggio della base spaziale di Canis Major ha deciso di evacuare ed il vostro compito è di portarli alla piattaforma di lancio delle loro navette partendo da una delle cinque sezioni lavorative.
I coloni emergono dai condotti di areazione della base, poi corrono verso il loro veicolo di soccorso, che voi controllate dal vostro skimmer. Raccogliere i coloni comporta semplicemente portare il proprio skimmer vicino ad un condotto dell'aria e chiamare il veicolo di soccorso. Quando la piattaforma di lancio dello skimmer lampeggia, vuol dire che si sono recuperati abbastanza scienziati e si possono portare in salvo prima di passare ad uno dei seguenti tre livelli.
La morte vi perseguita sotto forme mutanti. Ci sono delle Spore molto facili da eliminare (almeno sino a quando non atterrano sulla base) anche investendole con lo skimmer: se queste dovessero riuscire ad atterrare si trasformeranno in Stalkers.
Gli Stalkers rimbalzano su e giù rovinando la base sino a che non si annoiano e se ne vanno o trasmutano. Se questi vedono un colono, lo inseguono e lo trasformano in un Nuclon, una malvagia palla di fuoco che si muove lentamente verso il veicolo di soccorso nel tentativo di distruggerlo con tutti i suoi occupanti. Gli Stalkers più ambiziosi si traformano in Podules (delle specie di baccelli) da cui escono poi sotto forma di Tracker. Questi vi inseguono... Aaaarrgggh!
Come avrete immaginato, passando da un livello all'altro aumentano il numero e la cattiveria degli alieni, ma per aiutarvi a trattare con essi Intensity ha un sistema che vi permette di comprare migliori attrezzature di salvataggio. Ogni volta che salvate un colono, una grossa R viene lanciata dalla piattaforma di lancio dello skimmer: alla fine dl livello, le R (unità di risorsa) accumulate possono essere scambiate con skimmers o veicoli di salvataggio più veloci e che pos-

▲ *Varietà di strutture spaziali ma non di situazioni, in* Intensity...

La grafica è nel solito stile a bassorilievo di Braybrook e lo schermo iniziale vi fa sospettare di essere sul punto di venire lanciati in uno di quei confusionari menu sul genere di quelli di Alleycat . Comunque, dopo lo shock dia ver visto un gioco Craftgold che non è uno shoot 'em up, cominciate a pensare "Beh, che sta succedendo?" Le prime due o tre partite non sono molto d'incoraggiamento, ma riescono a convincere ugualmente a ritentare sino a che non si capisce qualcosa. Non è frenetico ed ultraviolento come certi altri giochi Craftgold, ma rimane lo stesso un prodotto interessante e coinvolgente. Un gioco che dovrebe piacere ai fans di Braybrook ma anche a quelli che amano fare una partita di tanto in tanto con un giochino piacevole.

Oh, un'altro gioco di Braybrook. Morpheus non era **per niente all'altezza di** Paradroid **o** Uridium, **ma capita a tutti di sbagliare, no? Beh, a me sembra che però Andy abbia sbagliato anche questa volta. L'idea è originale, la grafica non è male, ma... ehm... be', non c'è niente che vi acchiappi veramente. Per quanto riguarda gli effetti sonori, se erano belli all'epoca di** Paradroid, **oggi sono decisamente antiquati. Se vi piacciono i giochi ripertitivi e non vi preoccupa l'idea di dover esplorare grandi ambienti,** Intensity **è il gioco che fa per voi.**

▼ *Una delle notissime superfici in 'bassorilievo' tipiche dei giochi di Andrew Braybrook*

sono volare sugli ostacoli. Questi vengono prodotti da una catena di montaggio che impiega sempre più tempo a costruire veicoli sempre più avanzati - così a volte la vostra unica speranza è trovare dei begli adesivi per migliorare il look della carrozzeria del vostro skimmer.

Pensavo che la grafica dei giochi di Braybrook fosse lentamente ma inesorabilmente destinata a peggiorare dopo l'exploit di Paradroid , ma dopo avere dato un'occhiata a questo gioco non credevo ai miei occhi. questo Intensity non è l'esercizio di programmazione che mi aspettavo. Inizialmente, il gioco presenta un tale livello di intelligenza che sembra che i coloni facciano di tutto per finire il livello senza bisogno di voi, ma quando si passa ai livelli avanzati si scopre che la stessa intelligenza è stata messa pure negli alieni, e cominciano i guai! Purtroppo, la mancanza dell'elemento shoot 'em up non mi permette di definire questo gioco come un classico di Braybrook, ma anche così rimane uno dei suoi migliori giochi.

PRESENTAZIONE 91%
Demo ed opzioni attraenti, grafica monocromatica ed a colori... tutto quello che può essere utile.
GRAFICA 88%
Sprites piccoli ma molto ben definiti e la familiare grafica a bassorilievo.
SONORO 70%
Una bella musichettta, ma gli effetti sono paranoicamente paradroidici.
APPETIBILITA' 78%
Lo strano stile di gioco ci mette un pò a convincere.
LONGEVITA' 86%
16 livelli, ma abbastanza monotoni da non invogliare più di tanto.
GLOBALE 75%
Un giochino carinissimo, ma che non sembra nemmeno essere stato scritto dall'autore del grande Uridium.

THE GAMES - WINTER EDITION

Epyx/US Gold, MSX 64K, cass £12.000.; Joystick o tastiera

Recensito sullo scorso numero nella sua versione per C64 e Spectrum, The Games - Winter Edition aveva ricevuto un buon 76%, nonostante la natura 'obsoleta' di questo tipo di simulazioni sportive. Il mercato del software ci ha ormai abituati ad ogni tipo di presentazione nel campo degli eventi sportivi: dopo Winter/Summer Games, Winter Olympiad '88, California Games, Daley Thompson 1 & 2, nemmeno questa mossa srategica della Epyx (giochi invernali d'estate ed estivi d'inverno) riesce a scuoter- — tutte e sette le specialità sportive: Slittino (LUGE), Pattinaggio Artistico (FIGURE SKATING), Pattinaggio Veloce (SPEED SKATING), Discesa Libera (DOWHILL), Slalom (IDEM), Salto dal Trampolino (SKI JUMP) e Sci di Fondo (CROSS COUNTRY SKIING). Queste sono registrate una di seguito all'altra, col nome del file saggiamente uguale a quello della relativa specialità.
Al caricamento del primo blocco di programma appare il completissimo menu dal quale è possibile scegliere i diversi tipi di compe-

▲ *La gara di slittino, col concorrente in piena azione...*

ci più di tanto...
Su questo numero di Zzap! avremmo voluto recensire The Games - Summer Edition, ma quando abbiamo aperto il pacco (sigillato, tra l'altro) della versione su disco per C64 ne sono venuti fuori quattro floppy e un manuale per la versione MS DOS! Misteri del mercato software... Inutile dire che era ormai troppo tardi per rimandarlo indietro e farci inviare la versione giusta (intanto l'abbiamo regalato ai nostri colleghi di The Games Machine).
Insieme ai giochi 'estivi' ci era arrivata anche la versione MSX di Winter Edition, per cui abbiamo ripiegato su questa recensione 'di aggiornamento' dedicata a tutti i lettori utenti dello 'standard Microsoft'.
La versione provata è su cassetta, e contiene — oltre alla cerimonia d'apertura e quella di chiusura tizione (in tutte le prove, in alcune, in una sola prova oppure la semplice pratica in una di esse), le opzioni per i controlli (joystick/tastiera con definizione dei tasti), visione dei record mondiali, cerimonia di apertura o di chiusura/premiazione.
Naturalmente farà comodo a tutti segnarsi i giri del nastro nel caso venga scelta una specialità particolare che magari si trova chissà dove sulla cassetta, altrimenti si rischia l'aritmia cardiaca.
Ognuno degli sport ha i suoi particolari controlli, per cui non si tratta del solito — idiota — sbattimento di joystick: sfruttamento dell'asse di equilibrio nella gara di slittino e scelta del percorso di gara, scelta della musica e strategia coreografica nel pattinaggio artistico, etc. etc.
Il manuale è — per la gioia degli anglofobi — completamente in Italiano, e molto dettagliato (oltre alla descrizione di ogni sport trovate anche la storia di quella determinata specialità e le strategie da adottare per aspirare alla medaglia d'oro.

Direi che la Epyx ha fatto davvero un buon lavoro, con questa versione per MSX dei suoi Giochi Invernali: i programmatori hanno saputo siprodurre ogni dettaglio tendendo bene in conto le potenzialità della macchina, e ci sono persino molti più colori della versione Spectrum. L'animazione è fluidissima, anche se a in alcune specialità gli sprite sono piuttosto 'rozzi'. I fondali sono vari e discretamente realizzati, e le musiche non mancano. A questo punto, visto anche che il gioco è accompagnato da una manualistica dettagliata e che una volta tanto una importante casa di software non ha dimenticato il vostro standard, direi che le 12.000 lire sono spese più che bene — anche perché The Games vi terrà certamente impegnati molto, molto a lungo.

PRESENTAZIONE 77%
Nessuno screen di caricamento ma l'immagine e la colonna sonora di apertura bilanciano questa carenza. Manualistica dettagliata e completamente in italiano. Opzioni complete, anche se il caricamento da cassetta potrebbe risultare piuttosto macchinoso (per coloro che non tengono presente il contagiri del nastro).
GRAFICA 89%
Sprite compatti e ben animati su fondali vari e abbastanza ricchi di colore. Alcuni particolari, poi (come lo slittino ed il suo occupante) sono incredibilmente colorati.
SONORO 87%
Diverse musiche ben realizzate e qualche jingle, ma pochi o deboli effetti sonori durante le gare.
APPETIBILITA' 90%
Fossi in voi non me lo lascerei scappare, visto che di prodotti di questa portata non ne vengono fuori molti, per l'MSX...
LONGEVITA' 90%
... anche perché — con tutte le gare e le opzioni disponibili — avrete di che passare le lunghe serate invernali.
GLOBALE 87%
Un prodotto valido anche se non originalissimo, che dovrebbe far gola a tutti gli MSXisti, anche ai meno sportivi.

TEST

BATTLE ISLAND

Novagen, per C64, disco £25.000

Tanto tempo fa, quando i programmi per il Commodore 64 si contavano ancora a centinaia (oggi si va di decine di migliaia!), un tale chiamato Paul Woakes scrisse un programma estremamente innovativo. Il programma si intitolava Encounter e presentava delle velocissime routine tridimensionali che facevano di un gioco alla Battlezone un'esperienza ultraviolenta e superveloce che rimase a lungo ineguagliata. Lo stesso autore sconvolse poi il mondo dei "sessantaquattristi" presentando in Mercenary esempi di grafica vettoriale mai visti prima, e nuove meraviglie colpirono i possessori di computer a 16-bit in Damocles.

Quando in redazione è arrivato questo *Battle Island*, che vanta (ostentandolo sfacciatamente sulla confezione e nello schermo dei titoli) delle routines scritte appositamente proprio da Woakes, si è scatenata la solita guerra che vede i recensori in competizione per accaparrarsi i dischetti migliori. Molti cazzottoni e qualche livido dopo, potete immaginare la delusione del nostro Ed (così viene indicato il caporedattore nelle sue note sui giornali inglesi) nello scoprire che il gioco non era altro che l'ennesima versione di *Commando*: ma forse stiamo correndo troppo...

Da qualche parte in mezzo all'Oceano Pacifico, un'isoletta vulcanica è stata convertita in base militare da una potenza straniera senza scrupoli: non si conosce l'identità del nemico, ma i servizi segreti del nostro paese sono riusciti a scoprire che sull'isola si sta costruendo una potente arma a raggi neutronici con cui il proprietario potrebbe tranquillamente tenere in scacco il resto del mondo.

Per porre fine alla minaccia, viene scelto un uomo speciale, fantastico, eccezionale e tutto il resto che si insinui da solo fra le difese nemiche nel tentativo di distruggere l'arma a raggi. Naturalmente voi siete i prescelti (ma è mai possibile che non ci sia nessun'altro fesso che si lasci incastrare in tutto l'Esercito?), e vi trovate soli soletti su di un canottino in gomma con l'isola che si avvicina all'orizzonte.

Dopo un primo tragico impatto con la famelica fauna che popola i mari intorno all'isola - interi banchi di pescicani! - approdate sulla costa meridionale; armati solo di un fucile mitragliatore, cominciate ad aprirvi la strada verso il centro delle installazioni...

A differenza dei vari *Rambo*, *Commando* ed *Ikari Warriors*, lo scrolling di *Battle Island* non è legato ad una particolare direzione e vi permette di girare tutta l'isola senza particolari problemi (beh, bazookate permettendo!). Questa caratteristica si rivela subito importantissima perchè tutta l'isola è stata divisa in settori cintati, divisi da cancelli di diverso colore. I cancelli, come tutti sanno, si aprono con delle apposite chiavi che - guarda caso - stanno o dietro altri cancelli o giacciono a terra in zone particolarmente ben difese.

Da questa complicata disposizione degli elementi del gioco, la Novagen è riuscita a dare un nuovo senso al vecchio filone dei giochi militari, che minacciavano di fossilizzarsi in dozzine di repliche di *Ikari Warriors*.

Al giocatore viene fortunatamente risparmiato l'onere di disegnarsi una mappa, dal momento che una serie di "fotografie da satellite" sono state riunite a formare un foglio di carta piuttosto rinforzata che viene inclusa in ogni confezione. L'utilizzo di questa mappa (su cui sono indicate chiavi e cancelli ma non i mezzi nemici) e del radar nella parte inferiore dello schermo rende il gioco abbastanza agevole - per quanto sia necessario mettere il programma spesso in pausa per poter esaminare la mappa con calma.

Per aiutarsi nella missione, il giocatore può anche raccolgiere armi e bonus sparsi per il paesaggio rilasciati da particolari bersagli nemici quando vengono colpiti: insieme alla caratteristica di poter lanciare bombe, questa particolarità si rivela particolarmente utile nei livelli avanzati del gioco, quando avvicinandosi al centro dell'isola si incontrano mezzi corazzati ed installazioni fisse particolarmente difficili da eliminare.

Tutto sommato, *Battle Island* è un gioco militare piuttosto simpatico che riesce a portare gli schemi classici di *Rambo* un pochettino più avanti aggiungendo un elemento di esplorazione: peccato che le tante decantate routines di Woakes si riducano all'effetto di scrolling multidirezionale (neanche troppo veloce, oltretutto) e poco altro.

▼ **Il nostro impavido marine si avventura nel pericolo...**

Aiuto! Qualcuno è riuscito a 'camuffare' un gioco del SEUCK in modo da farlo sembrare un altro gioco! Non sto scherzando: se non fosse per la possibilità di muoversi verso Sud, la colonna sonora e la presentazione, direi quasi che qualcuno mi ha fatto uno scherzo, infilando nella confezione di Battle Island **uno dei giochi inviati dai lettori. Infatti gli effetti sonori e la grafica hanno quel certo 'nonsoche' (lo so io, lo so...).**
Certo, i Battle Island **non mancano i particolari curati, ma secondo me l'esplorazione non basta a rendere migliore un gioco 'alla Commando': di questi shoot'em up stalloniani (o swartzeneggeriani?) ne abbiamo fin sopra i capelli! E poi, se vogliamo, anche** Ikari Warriors **e** Commando **sono mappabili, anche se solo in verticale. Comunque, che dirvi? Se proprio non resistete alla tentazione di crivellare di proiettili qualche centinaio di sprite, allora fateci un pensierino, ma mi raccomando, fate prima un giro di prova, se potete (perché 25.000 lire sono sempre 25.000 lire, e adesso che arriva Natale...).**

PRESENTAZIONE 89%
Senza fronzoli inutili ma con la preziosa mappa e la possibilità di ricominciare la partita dall'ultimo progresso apprezzabile fatto.

GRAFICA 70%
Molto colorata, ma piuttosto standard sotto ogni aspetto.

SONORO 60%
Una musica decente nello schermo dei titoli ed alcuni (solo alcuni) effetti azzeccati durante il gioco.

APPETIBILITA' 81%
Fantastico per ogni amante dei giochi di guerra...

LONGEVITA' 83%
... e imperdibile per i fanatici delle mappe e gli amanti dell'esplorazione.

GLOBALE 76%
Un gioco militare piacevole ma non particolarmente appariscente.

ZZAP! TEST

1943

Firebird, cass £18.000, disco £25.000
Versioni provate: C64, Spectrum & Amstrad

In questa conversione del caotico coin op della Capcom, prendete nuovamente il comando dell'aereo usato in 1942 per andare addirittura a distruggere la nave ammiraglia della flotta giapponese, la Yamato.
Il programma, che può essere giocato da uno o da due giocatori contemporaneamente, è diviso in livelli composti di due sezioni: nella prima vi avvicinate al bersaglio indicato, mentre nella seconda parte portate il vostro attacco a quella che può essere una nave (ce ne sono anche di lunghe più di uno schermo), un aereo od una pattuglia di caccia. Durante le scene a scrolling verticale, si incontrano spesso dei bonus che cambiano forma quando vengono colpiti dai nostri cannoni. Questi rappresentano il nostro asso nella manica, dal momento che raccogliendoli dotiamo i nostri piccoli (e lenti) areoplanini di una potenza distruttiva immane che va da mitragliatrici a fuoco rapido a siluri a cannoni a tre vie.
Un'altro degli effetti possibili di questi bonus è di reintegrare le energie del nostro mezzo, che - indicate da un'apposita barra -

VERSIONE SPECTRUM

Sinceramente, quando si parla di 'portare' sullo Spectrum un coin op mi viene da sorridere: sono finiti i bei tempi di PSSST, di BOOGABOO, di KNIGHT LORE... Conosco lo Spectrum da quando aveva solo 16K, e a quell'epoca non si parlava affatto di conversioni: i giochi nascevano per la macchina sulla quale venivano programmati, e la volontà dei programmatori mirava a trarre il meglio dal computer. Oggi si fa tanto un parlare di 'convertire', e qualche volta ci si riesce anche bene, ma non è il caso di 1943 — era dai tempi (recentissimi) di Dream Warrior che non assistevo ad una 'colorazione' così disastrosa di un videogioco sullo Spectrum. Con l'ansia di ricreare particolari come le onde dell'oceano, i programmatori hanno schiaffato tutto quello che potevano in uno schermo rigorosamente (troppo) monocromatico, e la versione Spectrum di 1943 è finita 'nel blu dipinto di blu...' — tutto ha lo stesso colore: il vostro areo, quelli nemici, i fondali, le pallottole: in mezzo a una tale confuzione si fa presto a lasciarci le penne. L'animazione — rispetto alle altre due versioni — non è malvagia, ed il sonoro tenta di imitare quello originale procurando un'ernia digitale al povero, glorioso Z80. Diciamocielo pure, 1943 non è una delle conversioni più felici, e a quanto ho visto non solo sullo Spectrum.

GLOBALE 47%

▲ La versione C64 e, sopra, qualla Spectrum di *1943*

▼ *1943*: la ricchezza di colori della versione Amstrad, rovinata da un'animazione 'sacrificata'...

VERSIONE C64

Rispetto al gioco da bar si nota in tutte le versioni una tremenda lentezza ed una struttura di gioco generalmente semplicissima, che ha permesso a due nostri redattori di concludere la versione per Commodore 64 alla prima partita; Un'altra caratteristica mancante è anche la serie di animazioni spettacolari che venivano presentate nel coin op alla fine di ogni livello, insieme alla percentuale di aerei nemici abbattuti.
In definitiva, consigliamo a tutti i piloti in ascolto di evitare assolutamente i cieli di Midway a meno che non siano dei veri e propri fanatici del coin op, nel qual caso troveranno nel programma almeno una buona copia grafica dell'originale.

decrescono se si viene colpiti da un proiettile o un mezzo nemico. L'ultima opzione di cui possiamo parlare non è presente in tutte le versioni del gioco, ed è costituita dalla possibilità di far compiere al nostro aereo una capriola per evitare i colpi nemici o di scatenare addirittura una tempesta per fermarli.

VERSIONE AMSTRAD CPC

Quando ho caricato 1943 sull'Amstrad della redazione mi hanno subito colpito i colori: sembra che le versioni di molti giochi trasportati sul computer di Alan Sugar si faccia no notare appunto per la loro ricchezza cromatica. A dire la verità, conoscendo 1943, ero piuttosto preoccupato per il 'problema n° 1' di questo computer: lo scrolling. Poi ho scoperto che i miei timori erano fondatissimi: 1943 sull'Amstrad è lento, troppo lento, e questo si riflette anche nella manovrabilità dell'apparecchio. Certo, di colori ce n'è in abbondanza (usati anche bene, del resto, insieme all'ottima definizione grafica), e il sonoro è piuttosto discreto, ma l'animazione è un vero fiasco. Non siamo ai livelli di 'stortura' di Out Run, ma quasi: se avete voglia di una buona conversione su Amstrad, aspettatene qualcuna in scrolling orizzontale (R-Type, per esempio?) oppure un gioco nato direttamente (o quasi) per questo computer (Savage?). Provaci ancora, Capcom...

GLOBALE 55%

PAGELLA C64

PRESENTAZIONE 55%
Poche opzioni striminzite...

GRAFICA 86%
A parte le sequenze fra un livello e l'altro, sembra proprio quella del coin op.

SONORO 68%
Brutta musica nei titoli ed effetti mediocri durante il gioco.

APPETIBILITA' 77%
Subito non sembra neanche tanto male...

LONGEVITA' 6%
...Ma dopo che l'avete finito (cioè alla prima partita) lo metterete da parte.

GLOBALE 58%
Una conversione troppo "alleggerita" del gioco originale, di cui viene mantenuta solo la grafica.

STRIP POKER 2+

ANCO, MSX 64K, cass £12.000.; Joystick o tastiera

Ehmm... dunque, visto il carattere "particolare" del contenuto di questo gioco se ne consiglia la lettura della recensione ai soli adulti (che nella media dei lettori di Zzap! sarebbero poi quelli fra i 12 e i 14 anni). Scherzi a parte, quelle due stupende fanciulle sulla copertina della cassetta sono più che provocanti... forse è meglio rivoltarla intanto che scrivo, altrimenti vado nel vago.

Dunque, qualcuno di voi ha per caso visto la versione di Strip Poker 2 Plus su un computer a 16-bit? Sì? Allora volti pure pagina, altrimenti rischia un infarto per 'sbellicamento acuto': non che questa versione per MSX sia un obbrobrio, e del resto anche quella per C64 non era il massimo (vedere una splendida ragazza con la pelle blu non è cosa di tutti i giorni...), ma quando si parla di immagini digitalizzate l'MSX (1, naturalmente) non fa certo sfigurare lo Spectrum.

Se però avete già visto la cara vecchia Sam(antha Fox) in versione pixel B/N non rimarrete tanto scioccati, visto che più o meno la qualità è la stessa. Su ogni lato della cassetta è registrato il corpo (e la fortuna sfacciata al Poker) di una ragazza: DONNA sul lato A, SAM sul lato B. Entrambe molto brave a carte e molto spiritose quando si tratta di vincere (un po' meno quando a vincere è il 'tastierista').

L'utilizzo delle varie opzioni è realizzato in maniera molto agevole, con i cursori che 'evidenziano' ogni azione (facendola lampeggiare quando selezionata) e la barra spaziatrice a confermare la scelta fatta.

Le opzioni sono le solite: STAY, DROP, RAISE e CALL. Nel caso di un 'rialzo' è possibile aggiungere da 5 a 25 dollari al piatto (si comincia con 5 dollari alla prima mano), e si può alzare solo due volte per mano.

Quando i 100 dollari a disposizione sono stati 'mangiati' dall'avversario, è ora di barattarli con un capo di biancheria (preferibilmente intima), e a questo punto il gioco si fa interessante.

Riuscendo a recuperare i 100 verdoni e superandoli si riacquista il capo di vestiario perduto, e la somma viene sottratta dal propio capitale. Quando voi o il vostro avversario (ehmm...) avrete perso anche le famose mutande, la partita avrà termine.

Dopo ogni mano il computer vi presenterà cinque opzioni, attraverso le quali potrete rispettivamente continuare col gioco passando alla mano successiva, vedere la ragazza 'a pieno schermo', ricominciare coi 'piatti' integri, scegliere l'altra ragazza o terminare del tutto il gioco (come me dopo la trentaseiesima mano e Donna ancora vestita).

Su questa versione di 'strip poker' per MSX non c'è molto da dire: non siamo ai livelli di Red Lights Of Amsterdam o Play House Strip Poker (che intenditore, eh?), ma non dimentichiamo che qui si parla di MSX 1 e di un gioco su cassetta. Il gioco si presenta abbastanza bene, con la sua facilità d'uso e il tentativo di 'dialogo' dato dai commenti che le ragazze fanno sull'andamento della partita in corso. La monocromia per l'immagine della ragazza è purtroppo una scelta obbligata, ma la Anco ha vercato di indorare la pillola aggiungendo più colore agli altri particolari di gioco (carte, messaggi, opzioni). Le carte avrebbero potuto essere più rifinite nei particolari, per esempio visualizzando la Regina, il Re o i Fanti anzichè semplicemente le loro iniziali, ed il sonoro avrebbe potuto essere esteso anche alla distribuzione delle carte sul tavolo, ma forse avremmo chiesto troppo in fatto di 'memoria' (anche perché la ragazza sta tutta in memoria, per cui sono diversi screen). Sulla 'bravura' del computer c'è poco da eccepire, anzi posso assicurarvi che vi darà del filo da torcere. Non saprei se consigliarvi o meno Strip Poker 2 Plus: se non avete già un altro 'strip poker', comunque, questa è l'occasione per procurarvene uno, anche perché costa 6.000 lire in meno della versione Spectrum, ed è altrettanto buono.

▲ **L'affascinante (ma monocromatica) Donna vi sfida a Poker**

PRESENTAZIONE 79%
Non lasciatevi ingannare dalle due bellezze 'in copertina', né da quelle digitalizzate sul retro (su questa pagina, tutta la verità). Le opzioni sono comunque complete e facilmente accessibili, e c'è persino uno screeen di caricamento.

GRAFICA 80%
Immagini digitalizzate in bianco e nero, ma il resto è ben colorato e dà un tocco di vivacità alla situazione (ce n'è bisogno...).

SONORO 55%
Rumore di 'mescolamento' e del mazzo 'battuto' sul tavolo prima della distribuzione delle carte, ma niente altro.

APPETIBILITA' 88%
Scusate se rubo la citazione al mio famoso collega, ma anche qui 'dipende da quanto siete arrapati'...

LONGEVITA' 87%
... e dalla vostra conseguente ostinazione nel denudare l'avversario.

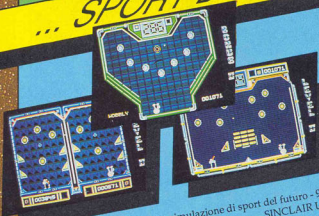
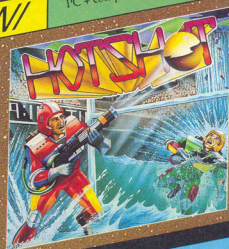
GLOBALE 77%
Una buona conversione, in fondo: penso che non si possa fare di meglio su un MSX 1 e tenendo tutto in RAM.

FOOTBALL MANAGER 2

PROGRAMMA E MANUALE TUTTO IN ITALIANO

- n°1 in tutte le classifiche inglesi
- Squadre e giocatori, un calcio tutto italiano
- "... Sicuramente il migliore sport di strategia del suo genere..." CRASH
- "... Un acquisto obbligatorio per gli appassionati del calcio..." 9/10 ST USER
- "... Un passo avanti per un gioco leggendario..." SINCLAIR USER

CBM 64 cass.	L. 18.000 disco L.25.000
Spectrum cass.	L. 18.000
Amstrad cass.	L. 18.000
Amiga	L. 39.000
ST	L. 39.000
PC + comp	L. 39.000

... SPORT DI DOMANI

- " Brillante, intelligente, questa simulazione di sport del futuro - 91%" SINCLAIR USER
- "... Un gioco totalmente avvincente... vi terrà incollati al monitor per settimane..." CRASH
- "... ben disegnato ... considerevolmente originale... avvincente." GAME MACHINE
- "...Più giocavo e più era difficile smettere! ... ottima giocabilità." COMPUTING WITH AMSTRAD CPC

CBM 64 cass.	L. 18.000 disco L. 25.000
Spectrum cass.	L. 18.000
Amstrad cass.	L. 18.000
Amiga	L. 39.000
ST	L. 39.000
PC + comp	L. 39.000

Distribuiti in Italia da:
LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15
21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

Addictive

TOP SECRET

Un mese davvero speciale, questo! Non bastava il poster: anche la sezione 'Top Secret' ha un volto nuovo, il volto del 'Made in Italy'.
Tutto è comminciato quando mi sono visto presentare uno scatolone pieno di lettere, cartoline, pacchetti, cilindri di cartone, ed altre cose simili, accompagnato da una frase del tipo "Questa è roba per il Top Secret, sbrigatela tu!"
Con orrore ho scoperto che alcune lettere portavano date non proprio recenti: chi aveva osato tenermi nascosto tutto questo ben di Dio? Nessuno ha pensato ai poveri lettori che da settimane (mesi?) aspettavano di veder pubblicate le loro opere 'hackeriane'?
Non temete, comunque, perché — senza lasciarmi spaventare dalla mole di roba in esso contenuta — ho preso lo scatolone (con espressione alla Swartzenegger) e ho detto "Ci penso io!" Infatti il mega-smistamento è iniziato, ed ora il materiale da voi inviato al Top Secret di Zzap! verrà organizzato e seguirà un efficiente (speriamo) programma di pubblicazione. In questo senso ho comunque rispettato la quasi unanime richiesta di non pubblicare trucchi/mappe/etc. di giochi subito o dopo poco tempo dalla pubblicazione della recensione relativa, anche perché — come è accaduto con Last Ninja II o Barbarian II, ne passa di tempo prima che il gioco sia effettivamente reperibile qui in Italia (senza contare il tempo da voi impiegato per terminarlo).
Qui sulla scrivania (che casino!) ho già del materiale per (tanto per citarne qualcuno) To Hell And Back **(mappa+POKE),** Hopping Mad, Barbarian **(Psygnosis),** Vindicator, Dark Side **(molta roba!)**Road Blaster, Summer Olympiad **(Tynesoft),** Netherworld, **etc. etc. e preferisco aspettare almeno il prossimo numero o quello successivo: intanto di roba ce n'è, e potrete finalmente terminare tutti quei giochi rimasti in sospeso... per i prossimi numeri ci saranno altre novità anche in questa rubrica (sto già pensando ad un elenco dei trucchi/mappe in corso di pubblicazione per risparmiare inutili sgobbate a molti di voi) ma c'è bisogno anche della vostra collaborazione. Tanto per cominciare, quando mandate una mappa, mandatela su carta normale (niente lucida o patinata, e possibilmente fogli bianchi, non quadrettati) e — se colorata — il più nitida possibile (servitevi dei pennarelli ad alcool oppure di matite colorate), altrimenti va bene anche in bianco e nero. Tenete inoltre presente che si tratta di pubblicarla su una o due pagine, per cui fate qualche calcolo, ok?**
Penso che per questo mese sia tutto (e troppo): buttatevi pure a capofitto fra le pagine del Top Secret e rispolverate pure quel videogioco che (acc... dannaz... malediz...) non siete mai riusciti a completare (giustificherete così al 100% la spesa sostenuta per acquistarlo).

ARKANOID [IMAGINE/TAITO]

AMSTRAD CPC

Da *Goblin di Vittorio Veneto* ci arrivano invece due MEGA-LISTATI per la versione Amstrad di questo gioco. Eccovi il primo:

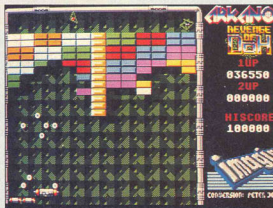
```
10 MODE 2
20 DATA 21,4D,BF,36,31,23
30 DATA 36,BE,C3,00,BF,21
40 DATA E2,39,36,C3,23,36
50 DATA 21,23,36,BE,21,40
60 DATA 00,E5,21,00,BB,E5
70 DATA C3,B7,39,E5,21,91
80 DATA 01,36,E4,23,36,5B
90 DATA 23,36,D1,E1,F1,F3
100 DATA C9,21,B1,02,22,83
110 DATA 06,C3,E5,45
120 Y=0:MEMORY &2000
130 FOR X=&BE00 TO &BE39
140 READ a$:a=VAL("&"+a$)
150 POKE x,a:y=y+a:NEXT
160 IF y<>&1837 THE 190
170 LOAD "!ARKANOID"
180 CALL &BE0B
190 PRINT "Error"
```

Il programma va caricato prima della versione su cassetta di Arkanoid. Mediante questo programmino (chiamalo programmino!) il giocatore può passare allo schermo successivo con la pressione del tasto ESC. Dopo averlo premuto, infatti, vi ritroverete automaticamente nello schermo successivo a quello in cui stavate giocando. L'unico difetto è che, utilizzando questo programma, non vi sarà possibile interrompere una partita per cominciarne un'altra. C'è comunque una via d'uscita: basta perdere volontariamente tutte le vite a disposizione.

E SE QUESTO NON VI BASTA, ANDATE A PAGINA38...

ARKANOID [IMAGINE/TAITO]

Amiga (& altri?)

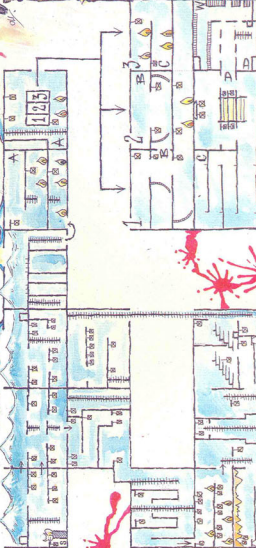
I tre fratelli *Ucci* (*Riccardo, Antonio e Valerio*) — insieme ad Antonio Piovesan — di Treviso ci hanno inviato un MEGA-CHEAT che vi permetterà di spassarvela un mondo con questo famoso coin-op nella sua versione per Amiga (non sappiamo se funziona anche con altre versioni, per cui provate e fatecelo sapere!).
Secondo questo gruppo di giovani smanettoni trevisani, basta battere (durante il gioco) le lettere D-S-I-M-A-G-I-C sulla tastiera per far calare dall'alto un cilindro sul quale sono incise, in azzurro chiaro, le lettere 'DS': raccogliendolo (col vostro Vaus) e premendo una qualsiasi lettera sulla tastiera (fra quelle che contrassegnano i mattoni-bonus, cioè B,C,D,E,L,P o S) si provocherà la discesa del cilindro-bonus corrispondente.

Pensate che sia finita qui? Vi sbagliate, perché questo gruppetto di hacker ci ha anche rivelato (che spreco!) che — dopo aver eseguito il trucchetto di cui sopra — basta premere la lettera F ed il gioco si interromperà... per rimprendere dallo schermo n° 33 (l'ultimo!)

THE MAP BY S.A.M.T. AND WAYNE ALLEN

3 HITS

2 HITS

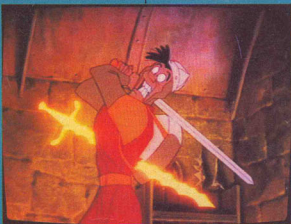
KEY:
LANTERN
FIRE
VINES
HANDRAIL
S: START

END

DRAGON'S LAIR 1 & 2

Un messaggio per tutti coloro che, come Tomas Battistini & Alex Bastianini di Rimini, chiedono aiuti su questa prima parte dell'epica avventura tratta dal famoso coin-op al laser: scorrendo l'indice dei trucchi scoprirete che sui numeri 7,9,13 e 14 di Zzap! sono apparsi rispettivamente due listati per C64, una soluzione e delle strategie. Se quello che vi occorre non è presente in quei numeri, riscriveteci specificando quali sono i problemi che vi impediscono di terminare il gioco, e noi (insieme a tutti gli altri lettori) faremo il possibile per aiutarvi a risolverli. OK?

DRAGON'S LAIR 2
Spectrum

Dopo la soluzione, la mega-mappa ed il listato per C64 apparsi sul-l'ormai lontano n°11 ed il listato per Spectrum pubblicato sul n° 21, ecco finalmente una soluzione dedicata ai possessori del piccolo ZX che hanno incontrato dei problemi con quella del C64. Infatti, *Alessio Danieli* ci scrive — oltre che per lamentarsi della carenza di recensioni per Spectrum (dai, Alessio, che adesso sono di più!) — inviandoci la soluzione di *Dragon's Lair II - Escape From Singe's Castle* scritta specificamente per il computer di Clive Sinclair:

"1° **SCHERMO**: In questo livello è sufficiente superare le rapide andando dalla parte in cui compaiono i triangoli. Nella seconda parte basta evitare i mulinelli.
2° **SCHERMO**: Bisogna sfuggire alla palla gigante e saltare le buche premendo il pulsante di fire.
3° **SCHERMO**: Dirk salterà automaticamente indietro. Poi le mosse da compiere sono, nell'ordine: sinistra, destra, fuoco, alto, sinistra, basso. A questo punto appare un disco rotante. Tenete premuto il pulsante di fire finché il disco non scompare. Poi muovete a destra e ripetete la procedura del disco. Quando anche questo sarà sparito muovete verso l'altro.
4° **SCHERMO**: Girate per il labirinto cercando la pentola con la spada. Fate attenzione al re e al topo. Una volta trovata la pentola, uccidete il re e scappate verso l'uscita più vicina.
5° **SCHERMO**: Evitate i massi, che diminuiscono la velocità, e i muri, che sono mortali.
6° **SCHERMO**: Destra, alto, fuoco, destra, fuoco. A questo punto siete davanti ad una porta, ma non appare niente. Muovete ugualmente il joystick verso sinistra. Poi premete fire e muovetevi in basso. Ora nella parte sinistra in basso sullo schermo apparirà un passaggio che rappresenta la vostra salvezza. Non entrateci, ma muovetevi verso sinistra, poi andate a destra e poi ancora a destra verso il passaggio.
7° **SCHERMO**: Questo è sicuramente il livello più difficile. Non scoraggiatevi se le prime volte sarete in difficoltà. Ricordate di scegliere sempre il momento giusto per muovervi. Le mosse sono: un quadro in alto, due a sinistra. Aspettate. Uno in basso, due a sinistra, uno in alto. Aspettate ancora una volta. Uno a sinistra, uno in alto. Aspettate. Andate di quattro mattonelle verso destra e se avete scelto il tempo giusto andando ancora di una mattonella a destra, che non si vede, questa comparirà sotto i vostri piedi. Aspettate, una a destra, due in basso. Aspettate. Due a destra, due in alto, una a destra, due in basso, una a destra. Attendete fino all'apparizione di una mattonella a destra e tre in alto. Passateci sopra e poi andate di una a sinsitra e una in basso. Aspettate. Una in alto, una a sinistra ed una in basso. Aspettate. Una in alto, una a sinistra, una in alto, una a sinistra, una a sinistra, una in alto, una a sinistra, due a sinistra. Non andate dentro la porta che avete di fronte, perché nasconde una trappola. Andate di una in basso e aspettate. Poi di una a sinistra ed aspettate ancora. Poi sempre a sinistra fino alla porta che vi condurrà alla salvezza.
N.B. Fate attenzione all'uccello che va ucciso con la spada, premendo il pulsante di fire.
8° **SCHERMO**: Prendete la spada vicino ad uno dei crateri facendo attenzione ai mostri. Poi andate nell'angolo in alto a sinistra. Un mostro lancerà del fango e si formerà un ponte. Passateci sopra e andate all'estrema punta del precipizio. Premendo il pulsante di fire salterete dall'altra parte, ma dovete fare attenzione al getto di lava e al mostro alle vostre spalle. Se riuscire te a saltare avrete finito il gioco e una nuvoletta vi trasporterà verso l'alto.
N.B. Le vite rimaste si trasformeranno in punti. Dal 5° schermo in poi, ogni volta che superate un livello, se non avete tutte e cinque le vite ve ne sarà regalata una."

CYBERNOID (HEWSON)

C64

"La *Bresci & Co. Soft* è lieta di presentarvi un magnifico listato per ottenere un 'cheat mode' in quello che è uno dei migliori shoot'em up di quest'anno: Cynernoid" (Aspettate a leggere la recensione del seguito, su questo numero, e poi vedremo qual'è meglio...)

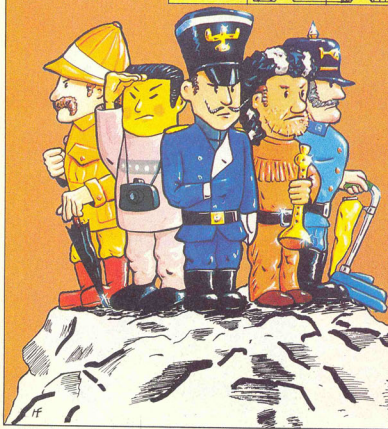
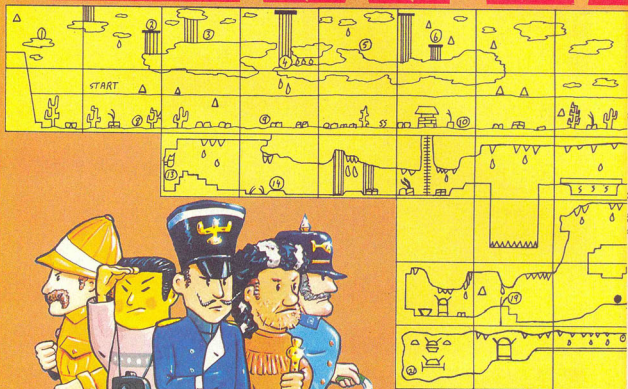
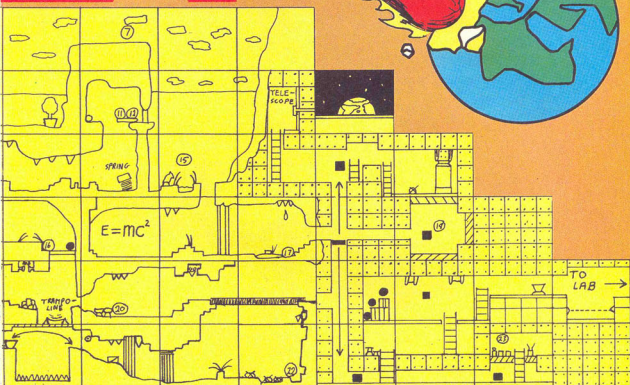
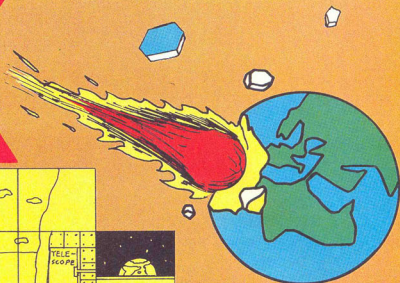
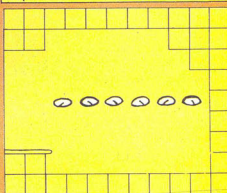
```
10 FOR I=384 TO 414:READ A:POKE I,A:NEXT I
20 SYS 384:REM Il Borgi è brutto (???)
30 DATA  169,0,141,32,208,141,33,208,169
40 DATA
128,133,157,32,86,245,169,96,141,208,2
50 DATA 32,167,2,169,165,141,198,112,76,36,8
```

GHOSTBUSTERS (*ACTIVISION*)

C64

Questa volta si tratta di un appello: *Franco Colicchio* di Roma ha bisogno di aiuto su un punto particolare del gioco, e cioè riuscire a raggiungere i 15.000 dollari per acquistare la HIGH-PERFORMANCE che uccide il fantasma gigante e, soprattutto, quale tasto premere qualora riuscisse a raggiungere una tale cifra?
Qualche bravo acchiappafantasmi là fuori gli può dare una mano? Forza, inviate qualche buon trucchetto per Ghostbusters che — oltre alle POKE del n° 17 — non ha avuto molto seguito in questa rubrica...

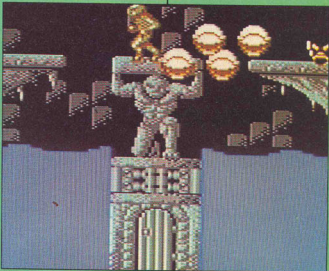
GRYZOR

Vi piacerebbe una bella mappa con strategie vincenti per questo 'osso duro' della storia dei videogames, vero? Purtroppo la mappa inviataci da Fonzy Balzy (Alias *Alessio Balzano*) di Terzigno (NA) non era abbastanza nitida da poterla riprodurre in fotolito, e ci è dispiaciuto moltissimo: il nostro addetto al 'digital layout' sta già lavorando sodo per ridisegnarla sul nostro caro Mac per poi riprodurla con stampa al laser, e allora... probabilmente sul prossimo numero mappa completa+soluzione, OK? Un mese passa presto...

EX
SPRING
TELE-SCOPE
E=mc²
TRAMPO-LINE
TO LAB
PROF. EYESTRAIN'S LABORATORY
BY IAN BENTLEY WHO WON £30
TWARE
ER
BRIDGE.
PILLS
ER
11. BELLOWS
12. SPURS
13. SMALL GUNPOWDER
14. FLASH GUN
15. LARGE GUNPOWDER
16. SWITCH
17. BEER BARREL
18. ENERGY CRYSTAL
19. COAT HANGER
20. BATTERY
21. ATOMIC PILE
22. CUP OF TEA

DRACONUS (ZEPPELIN)

Per questo ottimo budget *Patrizio Scardaci* di Roma ha inviato una mappa e qualche consiglio: purtroppo la mappa ci era già arrivata dall'Inghilterra bell'e stampata, caro Patrizio, ma grazie mille ugualmente da parte di tutta la redazione.

Passo ora a trascrivere i tuoi 'commenti' al gioco: "Questo gioco non è solo quel poco chę avete recensito ma molto di più: per esempio, il gioco non si svolge in un labirinto ma in una ramificazione gigante di stanze; dico questo perché la difficoltà non è nel trovare la bestia quanto nel raggiungerla seguendo il giusto percorso e raccogliendo le armi adatte (provate ad affrontarla senza). Per progredire nel gioco non si 'possono' prendere degli oggetti, si 'devono' prendere, e se non ci credete provate ad arrivare fino alla bestia senza scudo o senza morphospirale.

Un consiglio: non dimenticate di prendere tutte le fiamme infilandovi nel cunicolo a destra dal punto di partenza, e non sprecatele per stupidi atti d'eroismo o per accendervi le sigarette."

Ci dispiace per la tua delusione sul voto dato a Draconus, Patrizio, ma del resto mi sembra sia stato trattato abbastanza bene: la medaglia d'argento (che sarebbe la 'medaglia d'oro' dei budget) l'aveva presa, solo che per un errore di stampa non è stata inserita nel riquadro del titolo... il 92% però c'era!

Ah, dimenticavo, dal lettore inglese *Stuart Basset* di Stockton ci è arrivato un trucco per avere vite infinite (sento già molte urla di gioia...). Il procedimento è questo: raccogliete prima di tutto una morpho-elica (o morpho-spirale) che, come sapete, vi permette di trasformarvi in Draconewt, e quando siete rimasti con una sola vita a disposizione trovate una morpho-lastra (morpho slab), trasformatevi in Draconrewt e fatevi ammazzare (o ammazzatevi da soli, è lo stesso). A questo punto dovreste ritrovarvi sull'ultimo punto raggiunto e... CON VITE INFINITE! WAUUU!

Beh, già che ci siamo vogliamo suggerirvi anche un altro trucco: per trovare il bastone da stregone (Necromancer's staff) raccogliete l'occhio del drago (Dragon's Eye) e ritornate al punto in cui avete trovato la morpho-elica. A questo punto dovreste vedere un buco nel muro: entrateci, e troverete la bacchetta magica.

GOONIES (MSX)

Insieme alla mappa inviataci da *Stefano Battaglia* di Imperia, vogliamo dare una mano in più ai nostri amici in MSX nella risoluzione di questo gioco, pubblicando il seguente listato per energia infinita:

```
10 POKE &HFCAB,1:CLS:KEY OFF:CLEAR 200,&H9000:LOCATE
12,4:PRINT"GOONIES":LOCATE 9,7:PRINT"1=NORMALE":LOCA-
TE 9,9:PRINT"2=DOPPIA  ENERGIA":LOCATE 9,11:PRIN-
T"3=QUADRUPLA ENERGIA":LOCATE 9,13:PRINT"5=ENERGIA
ILLIMITATA"
20 A$=INKEY$:IF A$=""THEN 20 ELSE V=VAL(A$):IF V>5 OR
V<1 OR V=4 THEN 20
30 BLOAD"*XXXX":IF V=5 THEN POKE &HBC8D,0:FOR
I=&HCD64 TO &HCD66:POKE I,0:NEXT ELSE FOR I=&HCD6D TO
&HCD6F:POKE I,INT (PEEK(I)/V):NEXT:FOR I=&HBC95 TO
&HBC9B:POKE I,INT (PEEK(I)/V):NEXT
40 DEFUSR=&HD044:A=USR(0):CLEAR
200,&HDE77:BLOAD"*YYYY",R
```

Il programma va salvato su cassetta o disco con SAVE "GOONIES", facendolo poi partire con RUN"CAS:GOONI" nel primo caso o con RUN"GOONIES" nel secondo. Il simbolo "*" utilizzato nel listato sta per 'CAS:', le lettere 'XXX' vanno sostituite invece col nome del file che rappresenta la prima parte del gioco e le 'YYY' con quello della seconda parte.

Ah, dimenticavo, sui prossimi numeri le parole di accesso agli altri livelli e le relative mappe, mi raccomando...

GREAT GIANA SISTERS

Due cartoline (una postale, una illustrata) hanno portato in redazione rispettivamente un cheat mode ed una serie di POKE per questo discusso gioco 'alla Super Mario Bros'. Il cheat è stato inviato da *Sandro Raspanti* di Alzano L. (BG), il quale afferma che nella versione C64 e Amiga di questo gioco basta premere contemporaneamente i tasti A-R-M-I-N (Toh, il nome del programmatore/pirata!) per passare allo schermo successivo col punteggio intatto.

Le POKE arrivano invece da Torino per mano di '*El Dio (ASW)*' (modesto ragazzo torinese...) che aveva anche citato il suddetto cheat mode. Dunque, per Giana e Maria illimitate resettate il gioco ed inserite

```
POKE 8257,234
POKE 8258,234
POKE 8259,234
```

e poi ripartite con un bel SYS 2096 oppure SYS 2098, grazie a El Dio (che brutto gioco di parole, aarrgghhh!).

OBLITERATOR [PSYGNOSIS]

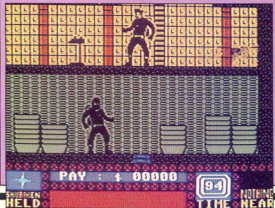
Qui in redazione siamo stati letteralmente sommersi di mappe inviate da 'novelli obliteratori', in tutti i formati e colori possibili. Dato che la *Yodas Crew* si è aggiudicata — all'epoca — il posto d'onore, questi baldi guerrieri bionici si meritano perlomeno un grazie. Per cui, grazie a *Giacomo Brociani* di Cauriago (RE), a *Paolo Brignone* di Borgosesia, a *Giuseppe Rossi* di Milano (mappa a colori) e *Giona Orlandi* di Roma (mappa gigantesca). Probabilmente ci saranno anche altri 'mappisti', e li citerò volentieri appena mi passeranno i loro lavori cartografici. Bravi, continuate così!

ARKANOID (Prosegue da pag.33)

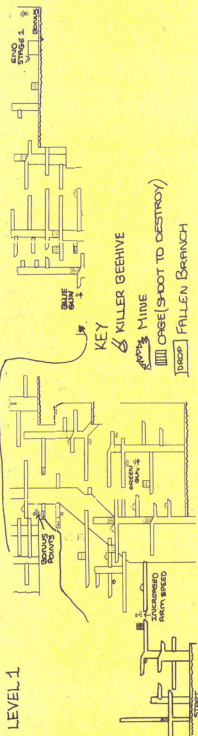
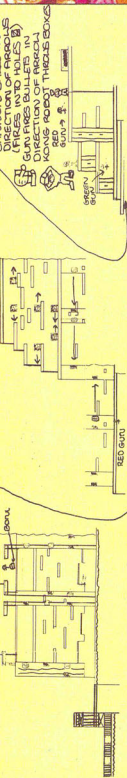
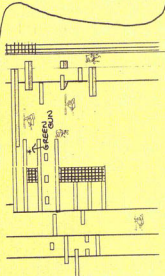
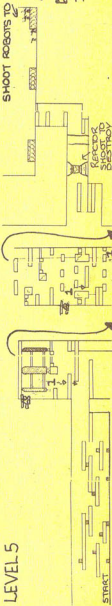
Il secondo listato di *Goblin* fornisce invece un numero illimitato di vite, e funziona sempre carcandolo e mandandolo in esecuzione prima di caricare la versione su cassetta di Arkanoid.
Un appello a Goblin da parte del redattore addetto al TOP SECRET: la prossima volta che spedisci un listato, scrivilo a macchina (ti prego!).

```
10 MEMORY &39AE
20 CLS
30 PRINT "FINAL SCREEN AT LEVEL: "
35 INPUT LEVEL
40 LEVEL=LEVEL-1
50 IF LEVEL < 0 OR LEVEL > 33 THEN 35
70 LOAD "",&39AF
80 POKE &39E3,&18
90 POKE &39E4,&13
100 X=&39F8
110 GOSUB 180
120 X=&8000
150 GOSUB 180
160 CALL &8000
170 REM
180 READ A$
190 WHILE A$<>"X"
200 IF A$="YY" THE POKE  X,LEVEL:GOTO 220
210 POKE X,VAL("&"+A$)
220 X=X+1
230 READ A$
240 WEND
250 RETURN
260 DATA 21,67,56,22,8C,01
280 DATA 21,0B,3A,11,0A,02
290 DATA 01,09,00,ED,B0,F1
300 DATA C9,1A,AF,E5,45,26
310 DATA C0,C8,27,E4,XX
330 DATA AF,3A,F3,02,39,74
340 DATA 03,3E,YY,32,B7,02
350 DATA 32,38,03,C3,E5,45
360 DATA XX
370 DATA 21,FF,AB,11,40,0
380 DATA C3,AF,39,XX
```

SABOTEUR 2 (*DURELL*)

Questo ragazzo mi sta facendo impazzire: sì, *Massimiliano Alessandri* di Roma, l'ho avuta la tua mappa, ed è realizzata molto bene. Solo che la carta (fotocopia?) ed i colori (a cera?) da te utilizzati hanno reso impossibile la riproduzione in fotolito della bellissima mappa. Ti prego, mandacene una copia più nitida (anche in bianco e nero, se vuoi) oppure facci sapere se quella era l'unica copia che avevi (in modo da scaricare l'onere di riprodurla sulla sezione 'layout' di Zzap! Fatti vivo per posta o per telefono, forza Massimo!

ELITE (*FIREBIRD*)

Giorgio Greco di Loano (SV) ci ha inviato una serie di strategie sul mitico Elite, ma dobbiamo subito segnalargli che la serie di tasti/comandi da lui citati si trova anche nella 'Quick Key Control Guide' ovvero l'opuscoletto di consultazione rapida contenuto nella confezione del gioco. Il fatto che tu abbia raggiunto 256.000 Crediti e il livello DEADLY è dovuto soprattutto ad una certa bravura, non ad un 'fantomatico cheat mode' che pensavi di aver scoperto e che invece - come avrai capito - era solo una mancanza del tuo manuale 'piratato'. Comunque la serie di consigli dati nella prima parte della lettera servirà a far progredire moltissimi piloti/mercanti dello spazio. Eccoli:
"La difficoltà maggiore nella prima parte del gioco e nelle situazioni in cui ci si trova sotto attacco è di riuscire a tenere sotto mira i pirati, questo a causa del ritorno a zero dello spostamento direzionale impostato, che costringe ad estenuanti regolazioni e contro-regolazioni di compensazione; a questo punto è bastato andare in pausa ('frozen game', premere una sola volta il tasto 'K' e ritornare al gioco disabilitando la pausa e - gioia! - al rilascio del tasto di deviazione la nostra nave si blocca automaticamente.
Un utile 'trucchetto' consiste, dopo un attacco o in fase di avvicinamento, nel posizionarsi in veduta laterale dx, in quanto il computer elabora di meno e quindi più velocemente, l'energia quindi si ricarica più in fretta e si arriva prima a destinazione - ma occhio, se sul radar appare un pirata, quello punta e spara più rapidamente, perciò tornate subito alla veduta frontale.
L'asso nella manica è, invece, l'opzione 'salvataggio'. Infatti, quando si arriva in porto nella Stazione Spaziale (ovvero nella fase di 'docking', cioè attracco), si abilita la fase di 'initiate save' (in genere dal menu accessibile mediante la chiocciolina); una volta salvata la posizione potete anche rischiare di essere distrutti: il gioco riprenderà, naturalmente, dal punto in cui lo avevate salvato."

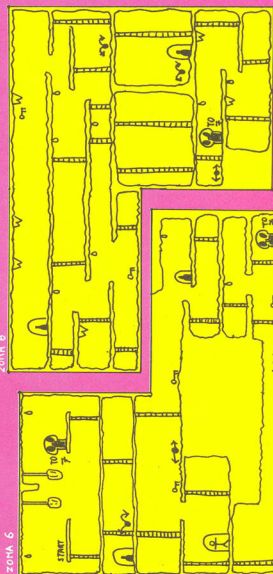
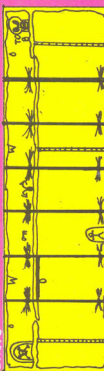
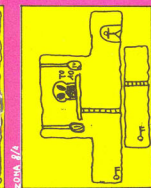
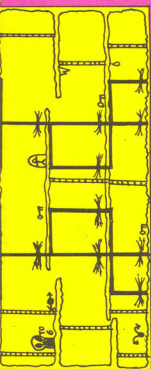
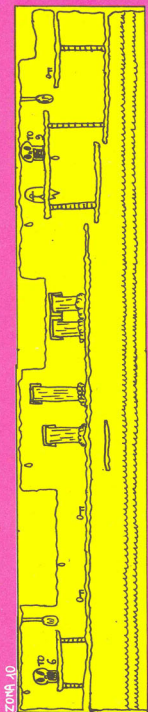
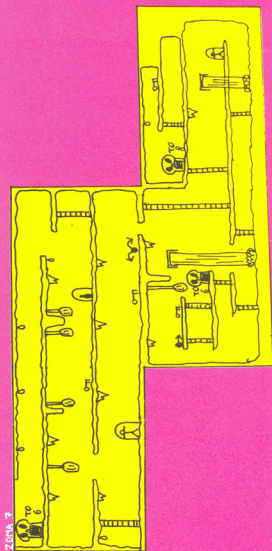
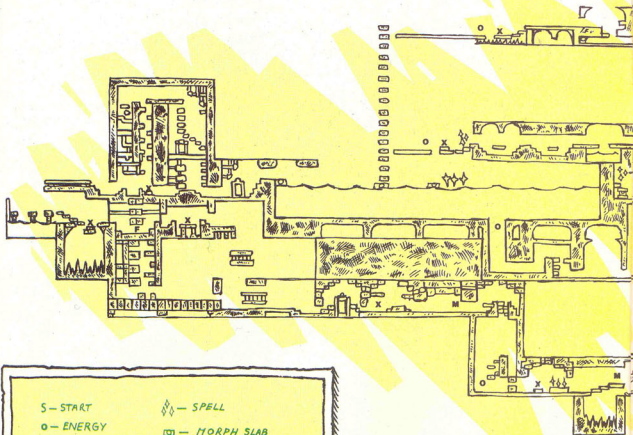
BIONIC COMMANDOS

BONU
DIRECTION OF ARROWS
(FIRES INTO HOLES)
GUN FIRES BULLETS IN
DIRECTION OF ARROW
KONG ROBOT THROWS BOXES
RED GUN
GREEN GUN
RED GUN
LEVEL 3
BONUS
RED GUN
START
ENTRANCE SHAFT
BONUS
BLUE GUN
BLUE GUN
BONUS
SHOOT GREY ROBOTS TO FINISH LEVEL
GREEN GUN
GREY
GREY
KEY
VENT (WON'T SUPPORT COMMANDO)
1 =
BLAST DOORS (SHOOT SWITCH TO OPEN)
STAMPING FOOT (SQUASHES PLAYERS
LEVEL 4
KEY
HELICOPTOR
BLAST DOOR (SHOOT SWITCH TO OPEN)
WAR DROID
RED GUN
ARM
BONUS
GREEN GUN
SHOOT ALL (3) GREY ROBOTS TO COMPLETE LEVEL
LEVEL 5
START
REACTOR SHOOT TO DESTROY
SHOOT ROBOTS TO FINISH
KEY
IMPASSABLE OBJECTS
FALLING ROBOT DIRECTIONS
BUNKERS
1 =

MAPPA DI STEFANO BATTAGLIA, IMPERIA (MSX).

© Konami

LEGENDA:

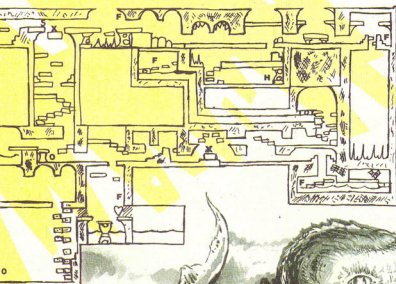
- GOCCIA
- SPUNTONE
- SCALA
- TESCHIO (CAMMINA)
- TESCHIO (SALTA)
- PORTA
- CHIAVE
- POZIONE
- GOONIE
- PISTONE (SI ALZA E SI ABBASSA)
- USCITA PER LIVELLO SUCCESSIVO
- TUBO (SPRUZZA AD INTERMITTENZA)
- CASCATA
- ACQUA
- TO X PASSAGGIO (PORTA ALLA ZONA X)

LIVELLO 2

PAROLA: MR SLOTH

ZONA 8/4

ZONA 10

S – START
O – ENERGY
F – FLAME FLUID
♡ – DEMON SHIELD
H – MORPH HELIX
D – DRAGON'S EYE
– SPELL
– MORPH SLAB
X – RECORD SLAB
M – LARGE MONSTER
– DISAPEAR WHEN EYE IS HELD

DRAC

MAP COMPILED BY Mr. T. STOREY
DRAWN BY WAYNE ALLEN
AND MEL FISHER.

ONUS

TIPS

BUBBLE BOBBLE (FIREBIRD/TAITO)

C64 & altri

Prima di tutto un appello rivolto a *Cristian Agostinelli* di Filottrano (AN): abbiamo ricevuto la tua mappa, Cristian, ma non siamo riusciti a riprodurla bene in fotolito. Per favore, mandacene una più nitida (niente fotocopie o pastelli a cera, OK?), ci va bene — al limite — anche in bianco e nero.

Ed ora passiamo al trucco inviato da *Francesco Meles* di Milano:

"Non ha importanza il numero di giocatori, basta che un draghetto non perda neanche una vita sino al 20° quadro; poi, sempre costui, deve portarsi sopra una porta che comparirà in alto a sinistra dello schermo di gioco. NON BISOGNA COMPLETARE LO SCHERMO PRIMA DI AVER PRESO LA PORTA, altrimenti bisognerà aspettare quella successiva. Queste porte appaiono ogni 10 schermi, e conducono ad uno schermo nascosto pieno di diamanti azzurri; la porta del 50° schermo, però, non è un 'giacimento di diamanti': la sua funzione è quella di farvi avanzare automaticamente di 20 schermi (portandovi così al 50°). Qualcuno si chiederà: e se dovessi beccare un ombrellino prima del successivo 'schermo-con-porta'? Niente paura, perché la porta si troverà al primo schermo in cui andrete a fermarvi."

Il nostro amico della provincia di Ancona aggiunge anche che "Con rispetto parlando non è affatto vero che per avere la pozione non bisogna prendere nessun bonus, ma anzi dopo aver completamente mangiato la pozione il draghetto che l'ha presa deve rimettersi nel punto esatto dove essa è stata raccolta prima che appaia la scritta che indica il punteggio ottenuto e, stando immobile in quel punto, dovrebbe far riapparire la pozione."

Un messaggio anche per Francesco da parte della redazione: come va interpretata quella 'mappa' di Arkanoid che hai inviato? Cosa significano le frecce ai due lati di ogni numero? Faccelo sapere al più presto, altrimenti rimarrà inutilizzata.

E infine, sempre sul tema (intramontabile) di Bubble Bobble, *Roberto Corno* di Cesano Maderno ci ha spedito un trucco per la versione su C64 (che naturalmente potrebbe funzionare anche su altre versioni): per sfruttare tutti i crediti in Bubble Bobble occorre, quando si è morti — o meglio, quando è morto l'ultimo draghetto — premere ripetutamente il pulsante di fire prima che appaia la scritta GAME OVER, fino a far apparire un nuovo draghetto (il trucco funziona solo con 1 giocatore).

ERRATA CORRIGE

Il nostro appello di segnalarci gli errori nei listati se scoperti e le eventuali correzioni sembra aver mosso a pietà qualche anima pia: infatti *Andrea 'T.A.R.O.' Notari* di Carpi (MO) ci scrive per 'rinfacciarci' ben due errori riscontrati in due listati per vite infinite. Il primo riguarda il programmino per ZYBEX (Zzap! n° 24): l'errore è nella linea **170**, dove occorre sostituire il segno '+' (più) con quello di '=' (uguale), dopodiché premete pure RETURN e date il RUN (seguendo poi le istruzioni date su Zzap!). Il secondo errore riguarda invece il listato di RAMPAGE (Zzap! n°23), e si trova nella linea **50**: alla fine di questa linea dovete digitare, fuori dalle virgolette, ';A$' (punto e virgola seguito da A-dollaro). Premete RETURN e date il RUN. Apparirà quando segue:

INSERT YOUR RAMPAGE TAPE PRESS RETURN TO LOAD?

Premete RETURN e caricate il gioco. Al posto di FOUND comparirà OK, quindi resettate e riavvolgete il nastro. Inserite SYS 4285 e premete RETURN e poi PLAY.

All'apparire del 'FOUND' NON PREMETE NULLA!!! (neanche schiacciarvi qualche brufolo, mi raccomando...) Lo schermo diventerà e rimarrà blu dopo l'apparizione della scritta ACTIVISION.

Il nostro amico, infine, oltre a segnalare i due errori ci prega anche di non pubblicare subito mappe e soluzioni di arcade o adventure, in modo da dare tempo agli hacker italiani di realizzarle ed inviarle: stiamo facendo qualche passo avanti in questa direzione, Andrea, non disperare...

SAMURAI WARRIOR
(FIREBIRD)

Anche per questo bellissimo gioco si sono susseguite lettere, telefonate e cartoline: fra quelle che ho avuto per le mani in questo periodo c'è il cheat mode di *Lello Prandi* da Genova, il quale afferma che per avere energia infinita (C64) basta premere la lettera 'F' quando avete il menu sullo schermo: il contorno dello schermo cambierà di colore e in basso a destra apparirà un 8 (otto). Secondo *Sergio Sirgi di* Porretta Terme (BO) bisogna invece premere la lettera 'O', e poi la 'F'. Mah...

La versione 'cheat' del *Goblin Group* (*Andrea Gragnoli* e *Riccardo Crocetti*) di Umbertide (PG) è invece questa: giocate normalmente e cercate di fare un record, dopodiché nella tabella dei punteggi inserite uno dei seguenti nomi

TORANAGA, ANJIN SAN, YABU, YABU SAMA, SAKURAMBO

e potrete ripartire dall'ultimo muro raggiunto nella precedente partita. Il 'cheat' è stato estratto da Mr.IFR.

Anche questa seconda 'hackerata' sembra avere un'altra versione. Secondo un ignoto lettore di Castellammare di Stabbia (NA) basta ottenere un buon karma, terminare una partita e, quando ci si ritrova nello schermo dei record, premere il pulsante di fire anziché scrivere un nome qualsiasi: in questo modo si ritornerà in qualche livello raggiunto in precedenza oppure, se il karma è sulle 150 unità, si raggiungeranno gli ultimi livelli. L'anomimo stabbiese consiglia anche di combattere — nell'ultimo livello — contro tutti quelli che incontrate, anche con i monaci; e conclude con un appello per tutti gli 'orientalisti' del videogioco: chi ha sotto mano delle POKE per TAI PAN (visto che quelle del n° 22 non funzionano)?

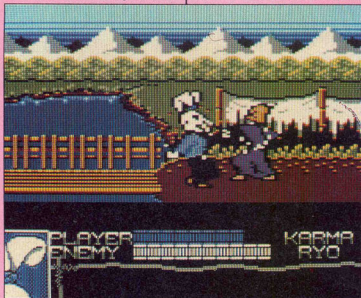
Sul tema del simpatico Usagi Yojimbo mi è giunta anche una soluzione da parte dell'ormai famoso *T.A.R.O.* di Carpi (CO) che passo subito a trascrivere per la gioia di tutti i 'samurai in erba' (a proposito, che fine ha fatto la mappa?):

"Ci troviamo all'inizio di un sentiero ed incontriamo un contadino. Superato il ponte troverete un ninja sull'albero, uno lungo il sentiero ed una altro su un secondo albero. Ogni ninja ucciso vale 10 'punti karma'; inchinatevi al viandante, arrivate dal monaco ed uccidete l'ultimo ninja sull'albero (per uccidere questi assassini che scendono dagli alberi basta correre lungo il sentiero con la spada alzata e colpirli quando scendono). State attenti a non colpire monaci, contadini o dinosauri. State anche attenti a non spaventarli. Ora potete scegliere due strade: in quella in alto, se entrate nella grotta ed uccidete il mostro, non scordatevi di offrire la moneta all'idolo (evitando così di perdere i 20 punti guadagnati); se invece scegliete quella in basso, correte verso i ninja a spada tratta e, quando vi stanno per toccare, sferrate il colpo.

Per superare i crepacci sguainate la spada: farete salti più lunghi! Per entrare nelle grotte, cappanne o altri luoghi chiusi, rinfoderate la spada. Le stalagmiti che cadono valgono 2 punti ognuna. Al villaggio inchinatevi ai primi due samurai per passare ed assicuratevi — prima di procedere — che entrambi rispondano inchinandosi a loro volta. Entrate nella capanna se avete bisogno di energia (pagate la cuoca, ma non inchinatevi verso di lei quando vi porta da mangiare — un po' di orgoglio, perbacco!) e di soldi (giocate con il monaco). Uscendo vi scontrerete con un samurai che vorrà duellare! Se vi tirate indietro vi darà del codardo, ma con un buon colpo ben piazzato gli farete passare la voglia di fare lo sbruffone. Correte ora a spada alzata e colpite il contadino (è un ninja travestito!); colpitelo una seconda volta ed attenti alle 'stellette' (shuriken)!!! (è consigliabile un overhead-cut per fermare la stella con la punta della spada). Se pagate il viandante che medita, vi darà venti punti ogni ryo.

Nel bosco inchinatevi più di una volta al samurai che accompagna il principe (non scordatevelo e non offritegli danaro: si offenderebbe). Dopo dovrete pagare un pedaggio perciò, se siete senza ryo, attaccate il principe ed uccidete la guardia (otterrete da una a due monete). Se invece di ryo ne avete a sufficienza offritene ai viandanti (20 punti il ryo). Pagate il pedaggio, uccidete il ninja e prendete la strada in alto: è più conveniente!!

I primi due contadini sono autentici, ma il terzo è un ninja! Per non perdere energia preziosa avvicinatevi al ninja (stategli ad un passo di distanza), estraete la spada e sferrategli 3 side-swipe istantanei. Procedete, non inchinatevi al monaco ed uccidete il contadino (ninja). Continuate e per gli ultimi due ninja procedete così: fatae apparire sullo schermo metà ninja, lasciatelo venire incontro a voi e poi uccidetelo. Rinfoderate la spada ed uccidete l'ultimo nemico allo stesso modo dei precedenti. Andate al villaggio.

Il primo ninja ed il secondo sono monaci. Vi si presenteranno uno alla volta, quindi aspettateli, fateli avvicinare (non troppo) ed uccideteli con 3 side-swipe. Il terzo ninja è un contadino (da uccidere alo stesso modo degli altri ninja travestiti da contadino). I prossimi vi verranno tutti incontro tranne l'ultimo. Operate in questo modo: uccidete il penultimo e sullo schermo (potete ora fermarvi a guardare) vedrete una casa! Proseguendo ne vedrete un'altra e, subito dopo, sullo sfondo, due piccoli alberi. Appena supererete questi alberi, il ninja apparirà e vi colpirà alle spalle!! Per evitare questo giratevi prima di superare i due alberi (state guardandoa sinistra) e fate un salto all'indietro (joystick in alto diagonale destro). Prima di toccare il suolo tenete premuto il pulsante mantenendo inalterata la posizione del joystick. Vedrete il vostro eroe camminare a ritroso e quando avrete superato gli alberi vi troverete faccia a faccia con il ninja. Siate tempestivi e colpitelo con 3 side-swipe. Vi ricordo che e fare questo salto occorre che abbiate la spada in mano. Lungo il 2° borgo del villaggio troverete un samurai che aspetta di essere pagato ed uno che cammina. Quest'ultimo, se vi trova con la spada alzata quando starete per superare il fuoco, vi attaccherà. Perciò, quando scompare dallo schermo, estraete la spada, saltate il fuoco e rinfoderatela immediatamente per non impaurire il monaco. Il fuoco non uccide, ma sottrae un quadretto di energia. Anche quest'ultima si può recuperare, entrando nella capanna e chiedendo di mangiare. Se offrite del danaro al secondo e terzo viandante, questi vi offriranno 20 punti per ogni moneta.

Ora, entrerete nel palazzo per arrivare a salvare Lord Noriyuki, però vi veranno incontro tanti nemici da non lasciarvi nemmeno il tempo di alzare la spada. Per ovviare a questo problema sappiate che tutta l'energia che guadagnate nel mangiare e che non viene visualizzata nelle caselle rimane ugualmente in memoria. Cercate quindi, nella prima capanna, di vincere molte monete al monaco e spendetele quasi tutte in cibo. Se ne ricevete altre spendetele tutte seconda cuoca. Ora che avete tutta quella energia in memoria, non avrete problemi a battere qualsiasi nemico, ed una volta recuperato Lord Noriyuki..."

UNA SERIE DI SITUAZIONI SOSPETTE HA PORTATO L'ARLECCHINO IN UN AMBIENTE DI IMBROGLI E CORRUZIONE: RIUSCIRÀ A VENIRNE FUORI PRIMA CHE IL MAGO SI IMPADRONISCA DI TUTTE LE PAGINE DEDICATE AL FANTASTICO MONDO DELLE AVVENTURE?

CORRUPTION

Magnetic Scrolls/Rainbird, solo disco L.39.000; Per C64, Atari ST, Amiga; Versione provata: C64

Da un bel po' di tempo il nome Magnetic Scrolls si sente sempre più spesso nel campo delle Avventure: in un periodo di scarsa produttività per questo settore del software, Anita Sinclair & Co. sembrano ignorare la parola 'riposo'. Infatti, dopo averci deliziato con The Pawn, Guid Of Thieves e Jinxter, ci presentano un prodotto completamente nuovo, del quale è necessario conoscere tutto ancor prima di acquistarlo — potrebbe deludere molti 'avventurieri classici'.
In Corruption, infatti, l'autore (Robb Stegglers, lo stesso di The Pawn, stranamente) abbandona i sentieri del Magico e del Fantastico per ambientare il gioco nel mondo degli affari: se avete mai aspirato a diventare degli agenti di cambio oppure, più semplicemente, sapere come ci si sente ad essere un uomo d'affari, questa è la vostra occasione. Ma attenti, perché — come si suol dire — 'non è tutt'oro quel che luce' e potreste ritrovarvi dietro le sbarre di una prigione o, peggio ancora, sotto terra. Ma vediamo un po' come stanno le cose.
Aprendo la confezione (splendida, come sempre) della Magnetic Scrolls scoprite una serie di fogli da agenda 'tipo Filofax' sui quali sono stampate le istruzioni per un buon utilizzo del parser, i classici codici cifrati per gli 'indizi' durante il gioco, un mini-'Manuale del Giocatore d'Azzardo' (con regole e consigli per divertirsi in alcune specialità del Casinò), una mini-'Guida ai Piaceri degli Uomini d'Affari' (contenente indirizzi e descrizione di alcuni fra i migliori ristoranti della City), una serie di pagine con appunti 'stilografici' su ricorrenze, appuntamenti, indirizzi, informazioni, documenti e spese (e una piccola mappa) relative al protagonista, una audiocassetta (con incisa una colonna sonora ed una serie di conversazioni fra il protagonista ed il suo socio d'affari, con sottofondo di 'rumori d'ufficio', in stereo e — purtroppo — in Inglese), e infine una 'fiche' (tanto per dimostrare che abbiamo a che fare un gocatore d'azzardo a dir poco incallito.
Questa la confezione (inutile dire che contiene anche due floppy da 5,25" sui quali è memorizzato il gioco ed un piccolo programma di copia per crearsi, appunto, una 'copia di gioco' dei due dischetti in modo da non rovinare quella originale), ed ora passiamo all'ambentazione.
Voi siete Derek Rogers, giovane uomo d'affari londinese, al suo primo giorno come socio di David Rogers alla 'Rogers & Rogers': il nuovo ufficio, nel quale David si preoccupa subito di accompagnarvi, vi appare subito piuttosto deludente. Vista l'importanza del vostro attuale impiego, vi aspettavate qualcosa di meglio. Oltretutto il vostro socio non fa che appioppаrvi un mazzo di pratiche da sbrigare salutandovi frettolosamente, e lasciandovi a sbrigarvela da soli. Di fianco al vostro ufficio c'è quello di Margaret, la vostra segretaria, una donna energica e non particolarmente attraente, il cui unico pensiero è quello di scrivere a macchina ed evitare distrazioni: un tipo fin troppo formale, a quanto pare.
Vi date così all'esplorazione degli uffici (non sostate troppo in quello di Margaret, o la farete incazzare), attraversando il corridoio principale dal quale si diramano le entrate verso gli altri locali (compreso il gabinetto, squallidamente squallido). In questa esplorazione 'introduttiva' incontrerete la donna delle pulizie (ma quali pulizie? L'ambiente è fin troppo trascurato nonostante questa misteriosa signora passi spesso e volentieri da un ufficio all'altro... uhmm...), l'avvocato della compagnia (che farete bene a non prendere a cazzotti come ho fatto io... anche se davvero antipatico e non vi lascia nemmeno usare il suo telefono), i dipendenti della 'Rogers & Rogers' travolti dal casino delle telescriventi e dallo squillo dei telefoni (non riuscirete a resistere molto in questi uffici).
Una più approfondita esplorazione vi condurrà, attraverso l'uscita anti-incendio, all'autorimessa della compagnia, dove vi aspetta la vostra BMW (fate appena in tempo a compiacervi di questo gra-

devole 'optional' relativo alla vostra nuova posizione, quando notate la Porsche del vostro socio...), la cui chiave si trova — sin dall'inizio — nel taschino della vostra giacca. Ma Corruption non è solo esplorazione...
Dando una scorsa alla vostra agenda scoprite che vi aspetta una serie di appuntamenti: oggi, 11 Aprile, avete una riunione dalle 10:00 alle 11:00, un pranzo con vostra moglie Jenny al ristorante Le Monaco, ed una serie di impegni e telefonate molto lunga. Tenendo presente che il gioco (?) inizia alle 9:00 del mattino, e che ogni vostra mossa richiede un minuto del vostro prezioso tempo (potete comunque anche 'aspettare' per accelerare il trascorrere della giornata, ma non esagerate), non sarà facile tenere fede agli appuntamenti nelle prime partite. Per riuscire a spostarvi con disinvoltura a piedi e in auto avrete bisogno di MOLTA pratica, ed altrettanta ne richiederà la conoscenza dei personaggi implicati nella storia e dell'ambiente in cui sarete costretti a muovervi.
A questo punto sembra già un'avventura il semplice 'entrare nel gioco' e la conseguente familiarizzazione con gli eventi ed i meccanismi che lo compongono, ma come scoprirete già dopo la prima partita, le cose sono messe ancora peggio...
Tanto per cominciare, dove starà andando David così di fretta? E poi, che ruolo ha quell'avvocatucolo da strapazzo in questa compagnia? E cosa vorrà l'Ufficio Penale che si occupa dei crimini fraudolenti?
Esporvi troppo significa rischiare l'arresto e la condanna per frode (due anni di carcere, quindi fine dalla partita): ogni mossa può essere rischiosa, e non potete fidarvi di nessuno (neanche di vostra moglie visto che, come scoprirete se riuscite a raggiungere il ristorante, ha una relazione col vostro socio e aspetta solo di divorziare).
E tutto accade in modo cronologicamente calcolato: se mancate alla riunione delle 10:00 questa si svolgerà ugualmente, e perderete l'occasione di scoprire altri indizi utili, e se dimenticate di telefonare a Peter alle 11:20 probabilmente — occupato com'è con le riunioni di lavoro — sarà difficile beccarlo ancora.
Ma quanto tempo avete per scoprire quello che sta succedendo e, soprattutto, COSA DIAVOLO sta succedendo?
In Corruption, come potete vedere, l'atmosfera non manca, e le splendide immagini — nonostante non rendano altrettanto bene l'idea dell'ambiente già perfettamente descritto nel testo, anzi, accade che a volte siano in contrasto con esso — completano, come sempre, il tutto. L'orologio digitale in alto a destra scandisce, inesorabile, il trascorrere del tempo, così come quello che avete al polso, e dopo qualche ora di gioco comincerete a subire un certo stress da lavoro ed una preoccupante paranoia.
La Magnetic Scrolls si avventura in un campo piuttosto particolare, con questo nuovo gioco, e — a detta di Anita Sinclair — lo scopo di questa 'manovra diversiva' è quello di raggiungere anche coloro che in genere non sono interessati alle Avventure (gli uomini d'affari, per esempio, oppure gli Ispettori del Fisco, o magari il mio principale). Certo per la maggior parte degli avventurieri non sarà facile entrare subito nello spirito di Corruption: qui siamo molto lontani dai 'puzzle' e dall'ambientazione di The Pawn; questo è il mondo reale, con pericoli reali e nessuna magia da utilizzare come 'ancora di salvezza'. Oltretutto, il fatto di dover interagire coi personaggi molto più che in altri giochi, richiede una certa conoscenza dell'inglese, anche perché le persone che incontreremo nel gioco potranno essere interrogate solo attraverso l'uso di 'ASK persona ABOUT argomento' e gli potremo comunicare dai dati solo utilizzando la costruzione 'TELL persona ABOUT argomento'.
Questo presuppone diverse cose: MOOLTA riflessione, un'interpretazione accurata del testo che man mano compare sul video, prudenza nel parlare, tempismo (essere nel posto giusto al momento giusto), e tanta, tanta pazienza (soprattutto a causa dell'accesso al disco che — anche dopo aver disattivato la grafica — è davvero esasperante). E' giusto segnalare anche i solito problemi col parser 'troppo intelligente', problemi che ho visto affliggere anche gli altri redattori che si sono cimentati nel gioco. Ad esempio, volendo entrare nella BMW, è meglio evitare ordini del tipo ENTER BMW, altrimenti si finisce con un colloquio sul genere 'YOU HAVE TO OPEN THE DOOR, FIRST - OPEN THE DOOR - THE DOOR IS LOCKED - UNLOCK THE DOOR - THE DOOR IS NOW UNLOCKED - ENTER BMW - THE DOOR IS CLOSED - OPEN DOOR - THE DOOR IS OPEN, NOW - ENTER BMW - etc.' senza contare eventuali problemi sorti per il fatto di specificare ogni volta che la porta da aprire è quella della BMW, e non della Volvo o della Porsche (utilizzando la parola CAR), ed altrettanto per il tipo di chiave utilizzata. Speriamo che quelli della Magnetic Scrolls si decidano a seguire — almeno sotto questo punto di vista — l'esempio della Abstract Concepts (e chi ha letto la mia recensione di Mindfighter sa di cosa parlo).
Corruption, in definitiva, è un gioco basato molto sulla raccolta di indizi più che sulla risoluzione di enigmi o di problemi 'classici' delle avventure: in un certo senso si avvicina molto a giochi della Infocom come Suspect o Deadline, sebbene molto più 'formale'. Riflettateci bene prima di acquistarlo, e se possedete un C64 ricordatevi del continuo accesso al disco. Se, dopo una attenta riflessione ritenete che Corruption possa andare bene anche per voi, allora... benvenuti nel mondo degli affari e dell'intrigo!

ATMOSFERA 78%
INTERAZIONE 83%
GRADO DI SFIDA 82%
GLOBALE 81%

POSTA DEL MAGO

L'Angolo degli Avventurieri, questo mese, è più florido dei mesi precedenti. Cominciamo col disperato appello di **Manlio Paladino** di Termini Imerese (PA), che mi chiedeva cosa fare nella grotta di *Frankenstein* e come trovare la chiesa. Il primo problema l'avrai già risolto, dato che sul numero scorso di Zzap! abbiamo pubblicato una mappa con tanto di soluzione per il primo livello di questa avventura, livello in cui è situata la fatidica grotta. Per quanto riguarda la chiesa passo l'appello a coloro che sono andati avanti nel gioco (in special modo a **Mario D'Atri** e **Luca Tomasetig**, che a quest'ora dovrebbero averlo addirittura risolto del tutto). Fatevi vivi e date una mano a Manlio, ragazzi!
Vorrei poi salutare **Marco Tagliaferri** di Catania ed invitarlo a pazientare fino al prossimo numero, visto che le sue domande richiedono un tantino di documentazione e che le relative risposte prendono un bel po' di spazio (che questo mese è piuttosto scarso, tanto per cambiare...). A proposito, Marco, fammi sapere al più presto che computer possiedi, altrimenti le tue domande resteranno piuttosto 'ambigue' (puoi anche lasciarlo registrato sulla segreteria telefonica della Redazione, per fare prima).
Passiamo adesso a **Roberto Foti** di Firenze, che scrive: "Ho notato che ultimamente non recensite molti Adventures, come mai?"
Carissimo Roberto, purtroppo i motivi sono due, e molto validi: da una parte la produzione di giochi di avventura è porprio calata, ultimamente, e dall'altra quelle poche adventures che vengono prodotte all'estero non sempre vengono importate in Italia. Per cui aspettiamo tempi migliori...
Su '*Castle of Terror*' non ho avuto modo di documentarmi, ma se hai la pazienza di leggere il resto della posta scoprirai di sicuro come entrare nel castello (se poi qualcuno ha realizzato mappa e soluzione, farete felice Roberto e molti altri lettori inviandomela per una pubblicazione).
I quesiti su *Last Ninja 1* sono stati passati alla sezione TOP SECRET, che ha pubblicato sicuramente un appello.
'*Castle Of Terror*' affligge anche **Mario Micozzi** di Roma, che ha dei problemi col vecchio nella taverna e con le rovine della chiesa: per il primo quesito la risposta è più avanti in questa rubrica, mentre devo rivolgere l'appello per il ritrovamento della croce nelle rovine agli altri lettori che sono riusciti ad esaminare con successo la chiesa diroccata.
Mi è poi giunta una strana lettera, che non sapevo se pubblicare o meno, scritta da un 'anti-avventuriero-poveroin-canna'. Eccola:
"Caro Mago,
leggo con scarso interesse la rubrica Avventure, per due motivi. Primo odio gli adventure in generale; secondo, quel poco di buono dell'Arlecchino mi ha rotto le orehide. Non riesco a farmi piacere assolutamente Adventure e simulatori di volo (già, ma che c'entra?) sebbene capisca bene l'inglese e mi piacciano molto indovinelli e rompicapi. Ho provato a comperare qualche Adventure (ont int) italiana e sono rimasto indifferente. Primo, la grafica è pacchiana (e lodico spudoratamente a tutti i fan di San), secondo hanno trame noiose, assurde, banali. Sono un fan di Tolkien e Brooks, e sono rimasto sconvolto nel vedere come la Melbourne House abbia violentato il 'Grande Maestro' in quel cesso di LO HOBBIT, LORD OF THE RINGS, SHADOW OF MORDOR, che di simile ai libri hanno solo il titolo. Possibile che tutte le Adventure siano così? Un momento, caro Mago, non gridare allo scandalo, le ho viste le avventure della Infocom, Magnetic Scross (o Scroll?), Rainbird e C, ma sono al di sopra delle mie esigue porcellinate. Ora, come faccio a procurarmi una bella avventura (con un gioco, s'intende...) che abbia un'ottima grafica (indispensabile), buon parser, ottima giocabilità, difficoltà medio-basso-bassissimo, che non costi più di 20.000 lire? Ti prego, Gandalf dei miei stivali, Bremen fallito, Allanon decrepito, dammi una mano o sono finito.
Se non mi dai una mano che ti colpisca la VALG ETERNA (e chi ha orecchie per intendere intenda)."
Paolo Romani
ELBERETH GILTHONIEL!!! Orripilante Nano di Fosso, come osi rivolgerti al Gran Merlino in questo modo?!? Che la Maledizione di Tuthankamen sia con te...
A parte il fatto che — sebbene Gandalf possa anche beccarsi una simile offesa — Allanon ti farebbe presto pentire del tuo linguaggio, ho l'impressione che tu chieda un po' troppo, caro Paolo! Come speri di reperire un'avventura 'alla Magnetic Scrolls' con meno di 20.000 lire? Beh, forse acquistando The Pawn 'usata' da qualche avventuriero che vuole disfarsene, potresti anche riuscirci; oppure puoi rivolgere la tua attenzione a qualche titolo recente della Level 9, magari la trilogia dei Jewels Of Darknes...
E poi, diciamocelo pure, spendere qualche soldino in un gioco che ci terrà 'impegnati' per un bel po' di tempo è un buon investimento (personalmente non ho mai rimpianto la dilapidazione della mia modesta pensione in giochi di avventura...).
Sul discorso della 'difficoltà medio-basso-bassissimo' c'è da dire che alcuni (come la Magnetic Scrolls) allegano alle istruzioni un comodissimo 'hint-book' che, sebbene non dia delle vere e proprie soluzioni, fornisce tuttavia degli utili indizi (hint, appunto).
Per cui non hai scelta: rompi anche il porcellino di riserva e comprati Guild Of Thieves... ma, in fondo in fondo, se dici di odiare gli adventure, perché ti fai tanti problemi? Non giocarli, e basta...
Passiamo ora a **Gabriele Rosazza Prin** di Biella che scrive:
"Da qualche mese mi sto cimentando nell'avventura '*The Pawn*' che, pur non essendo delle ultime uscite, considero magnifica.
Ma, come in tutte, vi sono vari punti dove mi sono inchiodato, e spero in un tuo aiuto.
1°) Come si fa a passare oltre il BOULDER sulle FOOTHILLS per arrivare da Gringo? (Col cavaliere sul cavallo alato non riesco a fare niente).
2°) Dove posso trovare della luce per scendere nel passaggio della TREE ROOM sull'albero?
Queste sono le mie principali richieste, ma qualunque altro aiuto mi sarà gradito.
In cambio mando aiuti per '*Castle Of Terror*':
— Nel cimitero si può trovare un osso;
— L'esatta sequenza nel 'Dutch Inn' è: BUY ALE - SAY CASTLE TO MAN - GIVE ALE TO MAN. Così avrete la chiave per entrare nel castello.
— Nella prima libreria a Ovest, digitando subito GET BOOK si accede alle segrete; invece, schiacciando il teschio (DEPRESS SKULL) e poi prendendo un libro (GET BOOK) si può andare ad Ovest nell'altra libreria."
Ordunque, caro Gabriele, dato che sei stato così gentile da mandarci gli aiuti su *Castle Of Terror* (facendo così felici molti avventurieri) voglio ricambiarti il favore col glorioso *The Pawn* (ti avrei aiutato anche senza 'scambio', comunque...).
Il tuo primo problema può essere risolto (come in tutte le buone avventure) con una combinazione di diversi oggetti: dovrai infatti unire la zappa e il rastrello servendoti della maglietta, e poi utilizzare il tutto come una leva (in 'altre' parole, TIE HOE AND RAKE TOGETHER USING THE SHIRT THEN LEVER BOULDER USING THE HOE... ufff!).
Il secondo problema — se ben ricordo — dovresti poterlo risolvere combinando assieme i tre colori che trovi nella borsa (dopo averla aperta e averci guardato dentro, naturalmente): in questo modo otterrai un bel bianco che più bianco non si può... addirittura splendente! Ah, in 'avventurese' basta dire MIX COLOURS, e il gioco è fatto.
Mi ha poi riscritto il simpaticissimo **Paolo Pancini** (sì, Paolo, sono proprio io...), che sembra ormai divenuto un cliente fisso di questa rubrica: il nostro avventuriero di Pontedellolio (tutto attaccato?) ha ancora dei problemi con *The Sorcerer Of Glaymorgue Castle*, anche perché — come mi ha fatto notare l'impavido **Alessandro Pace** (impavido perché ha OSATO accusarmi di aver messo fuori strada Paolo coi miei consigli: come osi?!? Quando io giocavo a *Sorcerer* tu ancora bagnavi i pannolini!!! Ehm, forse è per questo che i miei ricordi sono un po' confusi...) le mie indicazioni non erano molto precise.
Comunque grazie di cuore ad Alessandro — i cui 'consigli' sono stati subito dirottati alla sezione dell'ormai mitica Valle della Speranza, dove Paolo troverà l'aiuto che cerca, almeno per andare ancora avanti nel gioco.
A proposito, Alessandro, grazie anche per i complimenti e, tanto perché tu lo sappia (e così gli altri), tutti i consigli che mi mandate non vengono mai cestinati: anche se non pubblicati subito, restano a portata di mano per future pubblicazioni, OK? — e questo dovrebbe tranquillizzare anche il duo **Roberto Corradi/Alessandro Pecci**, il fantomatico **Amiga Hack Group**, e soprattutto il trio **Maurizio Discepolo/Fulvio Mammone/Alessandro Baldino**, che vedranno presto pubblicato l'ottimo lavoro realizzato per *Guild Of Thieves*, mentre i loro indirizzi sono già nei...

CONTATTI DIRETTI

Cercano avventurieri per scambi di opinioni (e consigli) su *The Guild Of Thieves* (400 punti), *Frankenstein*, *Jinxter* e *Jack The Ripper*.
Discepolo Maurizio - Via Fiume, 26 - 84100 SALERNO - Tel. (089) 334607
Baldino Alessandro - Via A. Tallarico, 3 - 84100 SALERNO - Tel. (089) 754220
Mammone Fulvio - Via Fangarielli, 1 - 84100 SALERNO - Tel. (089) 301062

Può dare aiuti (solo ed esclusivamente per posta) per *Gremlins* (risolta), *Robin Of Sherwood*, *The Hobbit* (risolta), *Guild Of Thieves* (150 punti), *Never Ending Story* (risolta), e cerca aiuto per *Jinxter* e *Kight Orc*:
Contini Daniele -Via Sturzo, 22 - 20064 Gorgonzola (MI)

VALLE DELLA SPERANZA

JACK THE RIPPER - Pt 1
Continuano i consigli su questo gioco 'denso d'atmosfera' grazie anche e soprattutto ad Alessandro Pace di Roma, che risolleverà il morale di molti lettori ancora chiusi nella stanza d'albergo: finalmente potete uscire!!!
"Una volta svegliati (e dopo essersi lavato il viso e le mani) prendete i foglietti che avevate messo in tasca, leggeteli e — dopo aver annotato l'indirizzo (17 SLOANE SQUARE) sul bloc-notes che tenete SEMPRE accanto al computer — rimetteteli al loro posto.
Quindi lavate il coltello e nascondetelo sotto il letto. Ora esaminate il letto, i tavoli e il lavabo (WASHSTAND). Prendete il rasoio, il cuscino e la bottiglia di inchiostro vuota. Tagliate il cuscino col rasoio ed infilate ci dentro la bottiglia. Chiamate la cameriera (tirando il famoso cordone) e fatevi la barba prendendo la crema (SOAP). Prendete poi la penna, l'ocarina e il Times (leggetelo), chiudete a chiave la porta (LOCK DOOR) e guardate sotto il letto: scoprirete la presenza di una notevole quantità di lanugine (che servizio scadente!) che dovrete prendere. Aprite la finestra e buttate fuori il tutto (THROW ALL THROUGH WINDOW), dopodiché prendete le lenzuola, legatele e scendete per la finestra. Prendete tutto quello che trovate nel cortile, compresa la rosa, e salite sul muro nero di cinta. Il poliziotto che incontrerete non vi riconoscerà subito perché vi siete rasati, per cui avrete una mossa di tempo per chiamare una carrozza (HAIL CAB) ed ordinare al 'cabbie' di andare al famoso indirizzo. Quindi saltate giù dalla carrozza per creare un incidente e fuggite nella confusione che ne segue..."

SORCERER OF GLAYMORGUE CASTLE
Ecco gli aiuti aggiuntivi, molto più chiari dei miei (devo ammetterlo):
"Per entrare nel castello bisogna tuffarsi nel fossato, trattenere il respiro e nuotare due volte in giù, poi nuotare verso Est (prendendo il TOWEL), quindi risalire (UP): una volta in cucina aprite l'armadietto (CABINET) e prendete lo scatolone; andate a Sud e prendete i mattoni e l'incantesimo della permeabilità. Dirigetevi ad Ovest e tirate la leva, poi a E,S e premete (cosa?), dopo andate ad Est e lanciate il SEED SPELL. Prendete un po' di polvere, andate ad Ovest e tirate ad Ovest; prendete l'incantesivo UNRAVEL che dovrete poi lanciare alla corda che tiene sospeso il lampadario..."
Alessandro promette di continuare la prossima volta, per cui restate sintonizzati.

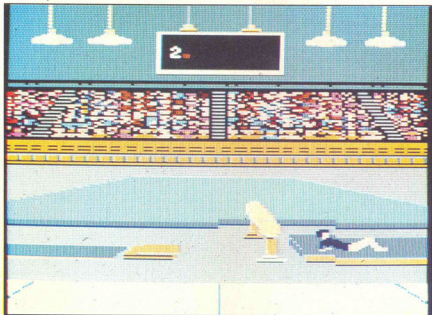
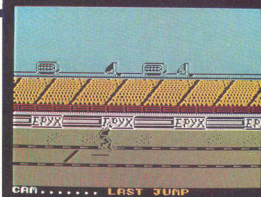
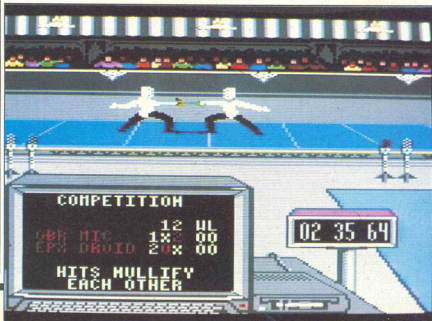
Per quanto riguarda i consigli su Guild Of Thieves, sempre inviati da Alessandro Pace di Roma, verranno integrati alla mappa+soluzione del trio di Salerno (I Tre Amigos?) e pubblicati sul prossimo numero (se ci sarà abbastanza spazio...) insieme a quelli per Wolfman Prima Parte.
Per questo mese direi che non avete di che lamentarvi (nemmeno io, del resto), per cui divertitevi pure con le vostre avventure aspettando il prossimo (incredibile) numero di Zzap! (e studiate, altrimenti...).

Merlino

GOLD SILVER BRONZE

Epyx/US Gold, C64/Spectrum/Amstrad
cass £18.000, disco £25.000
Versioni recensite: TUTTE

I programmatori americani ed in particolare il team Epyx sono molto conosciuti dagli utenti di 64 per l'alta qualità dei loro giochi - di cui la US Gold pubblica le versioni europee. I prodotti di questo genre più conosciuti sono forse quelli della serie Games, che presto raggiungerà il suo settimo titolo con *The Games: Summer Edition*.
Questa compilation è formato dai primi due titoli della serie, *Summer Games I* e *II*, che prima non erano disponibili per Spectrum od Amstrad, e da *Winter Games*. Tutti i giochi sono sullo stesso stile per quanto riguarda la presentazione ed il sistema di controllo. Dopo il caricamento viene presentato un menu da cui potete scegliere di allenarvi o competere in uno o più discipline, selezionate in un apposito sottomenu. Altre opzioni mostrano i record mondiali di ogni sport e le cerimonie di apertura e chiusura delle competizioni (in *Summer Games* I manca quella di chiusura).
Quando vi sentite pronti a cominciare, sino ad otto giocatori (a seconda della versione e del numero di amici disponibili) inseriscono i loro nomi e scelgono una bandiera di appartenenza fra le 18 disponibili, fra cui quella del "paese Epyx". Sull'Amstrad questa sezione non è stata inclusa

▲ Un po' di colore non guasta nemmeno sullo Spectrum

▼ Sotto: una fase di scherma sulla versione C64 di Summer Games; Sopra: ginnastica su Amstrad

(ma solo in *Winter Games*) e si sente la mancanza delle tradizionali bandiere con i loro rispettivi inni.
I comandi possono essere divisi generalmente in due stili diversi. In uno si segue il vecchio sistema di smanettamento, che però punta più sul ritmo che non sulla velocità. L'altro assegna alle varie posizioni del joystick divese azioni, mentre l'atleta genera da sè la potenza necessaria.
Summer Games presenta otto sport, tutti ambientati in un soleggiato stadio multifunzionale: salto con l'asta, 100 metri, staffetta 4 X 400, 100 metri stile libero e staffetta 4 X 100 in piscina, tuffi, esercizi al cavallo e tiro al piattello.
In Summer Games II ci sono altri otto sport, a cominciare dal salto triplo basato sull'attenta temporizzazione delle mosse. Gli altri sono il ciclismo, salto in alto, giavellotto, canottaggio, kayak,

scherma e ostacoli a cavallo. In questa seconda parte i comandi sono leggermente più complicati. In alcuni casi è necessario muoversi con una precisione sino all'ultimo pixel, ma i vostri sforzi vengono premiati da una grafica che tiene conto persino delle ombre degli atleti e da una musica diversa per ogni evento. Questo miglioramento nella definizione è accompagnato da alcune bizzarre scelte di colori nell'Amstrad e nello Spectrum.
Gli scenari coperti di neve di Winter Games sono già apparsi su queste macchine, ed i sette sport presentati sono fra i migliori di tutta la serie.
Questi comprendono pattinaggio artistico, bob, hot dog (acrobazie sugli sci, non panini!), biathlon, pattinaggio di velocità e salto con gli sci.
Il bob ed il salto si differenziano dagli altri sports perchè usano un metodo di comando particolare, mentre i due pattinaggi sono pressochè identici e non si rivelano particolarmente interessanti.
Graficamente, *Winter Games* è forse il migliore dei tre soprattutto per i suoi glaciali scenari, in particolar modo sul 64. Sull'Amstrad alcuni degli sprites e molte musiche si rivelano invece approssimative ("laide!" ci corregge il nostro recensore), mentre la grafica monocromatica dello Spectrum è stata realizzata veramente molto bene. Nella versione per il piccolo spettro nero, oltretutto, la mancanza di musiche complesse ha permesso di ridurre i caricamenti a due.
In ogni gioco alla fine di ogni gara vengono assegnate le medaglie relative ed i migliori punteggi vengono salvati su disco dove esiste l'opzione relativa. I cambiamenti drastici di controllo da un gioco all'altro sono controbilanciati da una ottima giocabilità.
La necessità di un multiload è l'unico vero difetto di questa compilation, che fornisce ben 23 sports diversi realizzati spesso in maniera superlativa, e che rappresentano un ottimo investimento.

N.B. A causa della varietà dei singoli giochi, non possiamo presentare una pagella completa:

Spectrum: *Globale* 87%
Amstrad: *Globale* 85%
Commodore 64: *Globale* 89%

▼ **Ancora lo Spectrum, con il Cross Country (Sci di Fondo)...**

YOGI BEAR

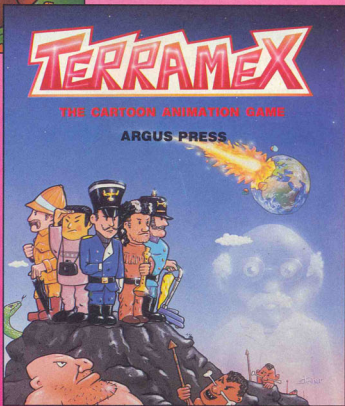
Le avventure dell'orso YOGI alla ricerca di BOO-BOO attraverso lo stupendo, ma pericoloso parco di Yellystone.

COMMODORE 64 TAPE
L. 12.000

TERRAMEX

Una splendida avventura realizzata con la tecnica dei disegni animati, alla ricerca del Professor Eyestrein, l'unico in grado di distruggere la meteora che minaccia il pianeta.

COMMODORE 64 TAPE	**L. 12.000**
DISK	**L. 15.000**
AMIGA	**L. 18.000**
ATARI	**L. 22.000**
MSX	**L. 12.000**

PRODOTTO E DISTRIBUITO SU LICENZA DALLA ITALVIDEO
Via A. Volta, 2 - Castenaso (Bologna) - Tel. (051) 78 40 10

DANCE ON A VOLCANO

Gabriele & Luca Marucchi
C/mare di Stabbia (NA)

Questo programma non è stato realizzato con il SEU-CK, ma alcune delle sue caratteristiche ci hanno tanto interessato da convincerci a rubare un pò di spazio alla vostra rubrica preferita.
La confezione dei dischetti, che la lettera allegata dice siano stati spediti anche a dozzine di autorità nei vari ministeri italiani e alla redazione di alcuni mensili non specializzati, impressiona subito per la grande quantità di documentazione contenuta. Etti di carta raccontano le origini e le caratteristiche del programma, che è stato scritto, una volta tanto, per fare pensare i giocatori.
Una volta caricato, infatti, il programma vi mette nei panni di un supervisore alla sicurezza nell'area napoletana, che viene rappresentata sotto le continue minacce di un'eruzione del Vesuvio. Se pensavate che *The President Is Missing* fosse realistico, la tremenda accuratezza tecnica di *Dance On A Volcano* vi farà letteralmente rizzare i capelli in testa: avete mai provato ad avere migliaia di persone che protestano sotto il vostro ufficio mentre il governo vi nega i fondi per la costruzione di nuove case e scuole?
Il gioco, che sfrutta le capacità grafiche di base del 64 e ben poco sonoro, si presenta come una serie di rapporti dalle varie commissioni e dipartimenti sotto il vostro controllo seguiti da menu a scelta multipla: una vostra decisione influisce sugli avvenimenti del mese successivo e...
Alla conclusione del gioco (sempre troppo precoce!) viene presentata una serie di rapporti e di screen che spiegano in maniera ultradettagliata i vostri errori e che rivelano ancora una volta quanta attenzione sia stata posta nella realizzazione di *Dance On A Volcano*.
A causa della particolarità del gioco, non possiamo dare una pagella come facciamo di solito: Dance On A Volcano riceve tuttavia la nostra medaglia d'oro per il suo concetto innovativo e per premiare l'impegno (sia sociale che nella programmazione) dei suoi autori, che speriamo riusciranno a sensibilizzare l'opinione pubblica su un problema tanto grave quanto la precaria situazione dell'area flegrea.

GLOBALE: 98%

▲ Una fase critica nel processo dei movimenti tellurici...

▲ ... ed uno schema delle zone colpite dalla colata lavica

BAT REVENGE

Manuel & Francesco Di Forti
ROMA

Sembra che finalmente abbiate capito tutti i nostri discorsi sull'originalità: dopo la bella trama di Arcade Time e l'impegno di Dance On A Volcano, questo *Bat Revenge* ci presenta una situazione piuttosto anomala. Il personaggio controllato dal giocatore (uno solo, e con una sola vita a disposizione) è infatti un pipistrello mutante che, scocciatosi della triste ed inquietante vita di laboratorio, decide di scappare dal centro genetico di Green Point per trovare la libertà.
Il problema sta principalmente nel fatto che il nostro amico è grosso quanto una casa, e la sua fuga genera terrore ed una reazione piuttosto violenta della popolazione della vicina città, che chiama addirittura l'esercito per fermare il nero volatile. Il gioco, dopo una bella scena in cui il pipistrello fugge dal laboratorio (fra frotte di scienziati in camice bianco che urlano - con un fumetto - "Oh no! Il mostro è scappato!") schiacciando i suoi creatori, si sposta fra i grattacieli di Green Point: qui si può apprezzare per la prima volta l'ottimo uso del sonoro (era ora!) fatto dagli autori.
Il pipistrello è infatti "armato", come tutti i suoi simili, di ultrasuoni (rappresentati come un'onda bianca) che partono come un fischio altissimo per poi spegnersi in echi sempre più deboli; il simpatico utilizzo del volume si fa poi sentire nel momento in cui entrano sullo schermo i primi nemici, le cui armi "tuonano" a diversi volumi a seconda del numero di nemici presenti in campo.
Dopo la città viene un tratto di campagna - che inizia con qualche puntolino di verde per poi trasformarsi gradatamente in una vera e propria foresta - popolata fra le altre cose da nemici (lanciamissili?soldati? Noi non l'abbiamo capito) che appaiono dal sottobosco, poi arriva un tratto di mare con tanto di navi, una spiaggia...
Non sappiamo dirvi quanti scenari presenti il gioco, ma quelli che abbiamo visto sono tutti di buona qualità, per quanto realizzati piuttosto semplicemente. Quello che proprio non ci è piaciuto - e che rovina un ottimo gioco - è la realizzazione dei nemici: durante il gioco incontriamo astronavi, strani alieni schiumosi e addirittura un robot gigantesco alla Gundam. Per quanto questi siano disegnati ed animati molto bene (soprattutto i loro proiettili), avremmo preferito avversari più realistici che avrebbero reso perfetto quello che già così è un ottimo scenario.
Pur con questo leggero difetto, *Bat Revenge* è un gioco molto simpatico e coinvolgente, che comprende molte sequenze interessanti (uno slalom fra muri altissimi, ad esempio) e si rivela calibrato molto bene. Il titolo di gioco del mese di novembre va allora ex aequo a questo programma, *Arcade Time* e *Dance On A Volcano*. Continuate così, ragazzi: se continueranno ad arrivare giochi validi, potrebbe esserci una grossa sorpresa per voi...

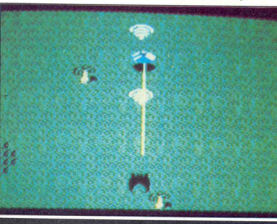
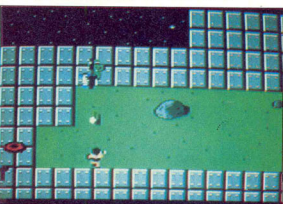
PRESENTAZIONE 70%
Ridotta all'osso, ma pratica e funzionale.
GRAFICA 88%
Molto belli e chiari i fondali e bene animati i nemici.
SONORO 93%
Era da tanto che non sentivamo qualcosa di nuovo...
APPETIBILITA' 94%
Bel concept e buona realizzazione fanno di questo gioco un vero vincente...
LONGEVITA' 85%
...Anche sulle lunghe distanze.
GLOBALE 86%
Peccato per la scelta dei nemici, ma niente è perfetto...

▼ Il pipistrello sfida anche i dischi volanti, in *Bat Revenge*

ARCADE TIME

G. Gandini & A. Jannone
NORMAL FX - Cormano (MI)

Certe volte capitano cose veramente incredibili...
Era una tranquilla giornata di settembre, e mentre la Redazione si stava finalmente riposando dalle fatiche del numero di ottobre, il fato beffardo stava per colpire. Avevamo appena mandato in stampa le pagine del SEUCK quando qualcuno bussò alla porta: due ragazzi con una busta in mano chiedevano udienza. Dopo avere cercato di assumere un certo contegno, li facemmo entrare nel nostro caotico ufficio (che è il luogo con la più alta concentrazione di software ed hardware nell'emisfero occidentale del pianeta) ed aprimmo la busta: al suo interno, un dischetto SEUCK e le istruzioni dell'ennesimo shoot 'em up ci fecero trasalire.
"Non potete perseguitarci anche di persona!" urlammo mostrando ai ragazzi le immani quantità di shoot 'em ups che invadono ogni cassetto della Redazione. Julian ed Antony fecero allora tutto il possibile per convincerci della qualità del loro lavoro e - dopo le dovute crisi di nervi - iniziammo il nostro lavoro di recensori...
Arcade Time è, in un periodo di giochi piatti e poco originali, una vera perla del software: ogni aspetto del programma è stato trattato con attenzione, ed alcune situazioni ci hanno fatto pentire di non aver trattenuto i ragazzi della Normal FX per scambiare quattro chiacchiere.
Durante un'introduzione realizzata per mezzo di un'utility che consente l'utilizzo di finestre e menu a scelta multipla, il giocatore viene a sapere che nel mondo dei videogiochi è in corso una vera e propria ribellione, ed il suo compito è di riportare l'ordine attraversando i diversi mondi in mano ai ribelli. Questi hanno nomi ispirati a vari coin ops (il Vaus World, ad esempio, è il mondo popolato dai personaggi di Arkanoid) e in essi abitano i nemici da abbattere.
Il personaggio che il giocatore (o i giocatori) controlla sembra una via di mezzo fra Ikari Warrior ed il guerriero di Gauntlet, e durante la sua marcia incontra ostacoli di tutti i tipi. Fra i nemici (che si muovono fra repliche perfette degli scenari di PacMania ed altri giochi famosi) ci sono i già menzionati alieni di Arkanoid, Rygar, Pac-Man, il guerriero di Ghosts 'n' Goblins e molti altri ancora, e nell'incredibile finale si arriva ad incontrare addirittura...noi stessi!
Ogni quadro presenta interessanti problemi tattici (prendere certe strade innesca reazioni a catena apocalittiche) ed un numero considerevole di bonus, ma il tocco da maestro sta senz'altro nella lunga sequenza finale, dove il personaggio si ferma e compare un messaggio in scrolling con le congratulazioni degli autori e il classico invito a ricominciare daccapo.
Tutta la grafica di *Arcade Time* è ottima (alcuni degli alieni sembrano venire direttamente dai coin ops) e colorata veramente bene: l'animazione è a livelli professionali ed il sonoro fortunatamente non è rappresentato dai soliti effetti standard. Ci sono piaciute molto anche la confezione del gioco (colorata e funzionale) e la presentazione non-SEUCK, ma la cosa che ci ha entusiasmato di più è stata sicuramente la grande giocabilità che, unita ad una buona trama, fanno di questo gioco il miglior programma SEUCK (beh, fra quelli realizzati da non professionisti. Vero Luciano?) che abbiamo mai visto. Grande!

PRESENTAZIONE 83%
Ci sono le solite opzioni, ma i menu iniziali e la confezione lo mettono al di sopra di ogni altro gioco SEUCK.
GRAFICA 90%
Chissà cosa farà la Normal FX quando uscirà il SEUCK per Amiga!
SONORO 70%
Funzionale, non invadente e soprattutto originale.
APPETIBILITA' 92%
La trama carina e la buona grafica prendono bene...
LONGEVITA' 85%
...Anche perchè il gioco migliora andando avanti.
GLOBALE 84%
A quando Arcade Time II?

▼ Questa è solo la prima fase, la *Commando Zone*!!!

CENTRI ACQUISTO SOFT-WARE

20095 CUSANO MILANINO
Via Sormani, 67
Tel. (02) 6134913-6198294

COMPUTER e GIOCHI:
ATARI • COMMODORE
ATARI ST • MSX
COMPATIBILE IBM • SPECTRUM
SOFTWARE - HARDWARE
COMMODORE • AMIGA

VENITE A TROVARCI

A COMO

Via C.Plinio 11 Tel.031/263173

DOVE TROVERAI TUTTO IL SOFTWARE ORIGINALE, I COMPUTER, I LIBRI, GLI ACCESSORI E UN SERVIZIO ASSISTENZA ACCURATO.

Concessionario LAGO per COMO con novita' in arrivo tutti i giorni.

Commodore

VIENI ANCHE TU NEL TUO COMMODORE "POINT"

VIDEO GIOCHI - PERSONAL COMPUTERS
VIA ITALIA, 4 - MONZA - TEL. 039.320813

AMIGA ATARI

TUTTO IL SOFTWARE E L'HARDWARE

Commodore

SI EFFETTUA LA VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

BUSINNES POINT

VENDITA PER CORRISPONDENZA DI NOVITÀ HARDWARE E SOFTWARE PER

C64 - C128 - AMIGA - ATARI 130/520 ST - MSX - MSX2 - IBM COMP.

SOFT CENTER E IMPORTAZIONE DIRETTA

VIA CARLO MAYR, 85
44100 FERRARA
TEL. 0532/762054

SOFT MAIL

Un riveditore di software presente in tutta Italia?
SOFT MAIL
Via Napoleona,16
22100 COMO
Tel. (031) 300174
Invia questo buono per ricevere il catalogo!

B.C.S. COMPUTER snc

VENDITA ED ASSISTENZA

COMPATIBILI IBM
COMMODORE
MSX I e II
OLIVETTI

VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU CASSETTA e SU DISCO; TUTTE LE NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

ORARIO DI NEGOZIO

VIA MONTEGANI 11
20141 MILANO
TELEF. 02/84.64.960

PLAY GAME SHOP

Vendita Computer AMIGA
COMMODORE POINT
Programmi e Hardware per tutti i computer
Disponibilità di giochi di società e wargame

Via Carlo Alberto 39/E
10123 TORINO

Tel. 011/517740

ASSITEC

ASSISTENZA TECNICA COMPUTER

Tel. (02) 8463905

Commodore
SINCLAIR QL
SPECTRUM
ATARI

Da Lunedì a Sabato
Orario 9:00/12:30 - 15:00/19:30
VIA DE SANCTIS 33/35
20141 MILANO

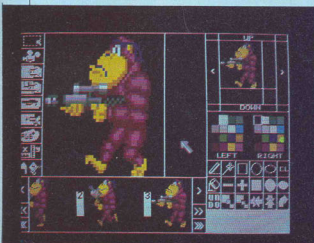
VASTISSIMO ASSORTIMENTO DI NOVITA' SOFTWARE PER C64 - C128 - AMIGA

VIA STEFANO CANZIO 13 - 15 rosso
Tel. 010 - 415.592
GENOVA SAMPIERDARENA

'16 BIT'... E OLTRE!!!

Questa volta siamo generosi: vogliamo rivelarvi tutto sul prossimo, scintillante numero di The Games Machine (il numero 3, per chi non lo sapesse)! Dunque... uhhh, quanta roba! Qui bisogna procedere con ordine. Partiamo dall'argomento che sicuramente interessa molti 'polemici': il computer Amstrad a 16-bit, anche se potrebbero rivelarsi una delusione per molti.

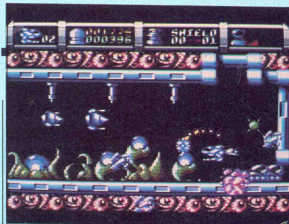
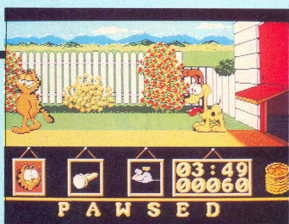
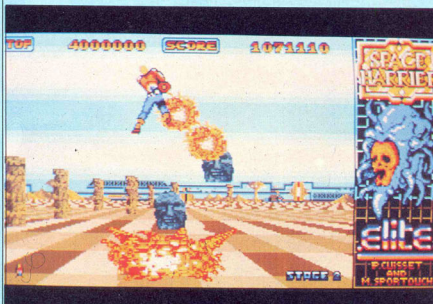
Un avento atteso da molti è la recensione del nuovissimo linguaggio per la creazione di videogame uscito per l'Atari ST, ovvero lo STOS Basic: sul n° 3 di TGM ne troverete la descrizione completa ed accurata, ma più

▲ Sopra, lo screen di presentazione di *Altered Beast*; sotto: un'immagine da un gioco RPG a 16 Bit

▲ Uno dei menu di ridefinizione degli sprite tratto dall'STOS Basic, il nuovo generatire du videogame per l'Atari ST

confronto fra i computer a 16-bit e le console. Un momento, non scaldatevi: i nostri colleghi di TGM non amano le diatribe, per cui si limiteranno a pubblicare la scheda tecnica di ogni computer/console, nero su bianco (magari con qualche colore in più).

Spulciando fra gli impianti editoriali abbiamo anche intravisto un articolo sulla nuova console che si prepara a far concorrenza alla PC Engine: proprio quando quest'ultima stava per entrare nel mercato inglese attraverso l'opera di qualche bravo distributore, ecco affacciarsi all'orizzonte la console Konix. Cosa sarà mai? E' forse il famigerato Flare One? Lo scoprirete su TGM, naturalmente...

Ma le novità in campo hardware non finiscono qui: finalmente The Games Machine può darvi le caratteristiche tecniche del nuovo

▼ *Off Shore Warrior* su Amiga

▲ **Un'immagine della versione Amiga di *Cybernoid***

▲ **La grafica da cartone animato di *Garfield*, sempre su Amiga**

▲ **Il favoloso *Space Harrier* svolazza sugli schermi dell'Atari ST; Sotto: *Battle Chess* su Amiga**

Jack e Space Harrier su macchine a 16-bit.

Non mancano poi gli splendidi videogame creati appositamente per queste macchine, come ad esempio il bellissimo Battle Chess della Interplay. Questo gioco di scacchi sfrutta ottimamente la potenza grafica e sonora dell'Amiga, e noi che l'abbiamo visto girare (per gentile concessione dei nostri colleghi) possiamo assicurarvi che ci si diverte solo a guardarlo ed ascoltarlo. Tanto per accennarvi qualcosa tenete presente che ogni pezzo ha una sua personalità, per cui combatte, uccide e muore in modo diverso a seconda del pezzo con cui ha a che fare: ci sono scene da farvi rotolare per terra dalle risate, vi assicuro.

Non mancano naturalmente le conversioni da otto a sedici bit, come Cybernoid, Garfield, Elite e Nebulus.

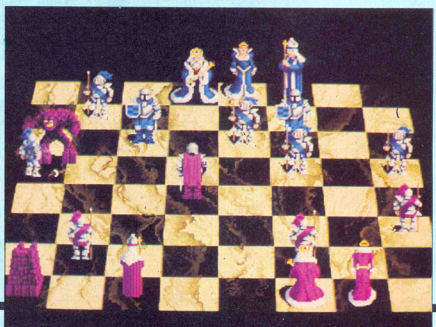
La grafica, nel caso di Garfield, è strepitosa, mentre la potenza e la velocità nel caso di Elite lasciano di

di tutto troverete (guarda caso) la prima puntata di un 'corso' per la realizzazione di un videogioco, nella rubrica che porterà il titolo di 'Workshop'.

I nostri colleghi ci hanno parlato anche di un bellissimo articolo sulle tastiere musicali ed un altro special sul Colonnello Wild Bill Stanley della Microprose, ma non ci hanno detto se saranno pubblicati sul prossimo numero.

Quello che sarà certamente presente sarà la marea di recensioni di videogame per Amiga, Atari ST, MSX, console e PC MS DOS.

I titoli che abbiamo intravisto fanno spavento, per cui vi eviteremo un collasso cardiaco parlandovene sommariamente.

Tanto per cominciare ci sarà tutta una serie di recensioni sui coin-op che già avevano avuto il loro successo in sala giochi e sugli otto bit: per cui troverete titoli come Bomb

▲ Una spericolata corsa in moto/jet sugli schermi dell'Amiga/ST: *Space Racer*

stucco.
Nel campo delle avventure abbiamo saputo (da un infomatore del Mago) che ci sarà la recensione del nuovissimo gioco targato Magnetic Scrolls, ovvero Fish, e siamo persino riusciti a beccarne una foto.
Ma i nostri amici di TGM non si fermano solo ai giochi: sappiamo per certo che sarà pubblicata la recensione di un nuovo programma grafico/musicale per Amiga, col quale tutti potranno realizzare degli ottimi lavori di Desk Top Video, creando presentazioni che potranno fare concorrenza a quelle televisive.
Inoltre non mancherà l'appuntamento coi giochi da tavolo e con i giochi di ruolo, nel quale scorprirete la faccia 'horror' degli RPG e quella 'violenta' dei board game.
Anche il settore dei coin-op avrà il suo spazio, ma siamo riusciti solo a vedere qualcosa sul 'terribilmente bello' Altered Beast: aspettiamo con ansia quanto voi il n°3 di TGM.
In confidenza, comunque, siamo riusciti a fregare all'altra redazione alcuni giochi fra quelli di importazione 'improbabile', come Space Racer (una corsa in moto-jet alla 'Return of the Jedi') oppure 'Operation Neptune' (conosciuto in Francia come Bo Moran - Ocean, e prodotto dalla Infogrames), coi quali ci siamo divertiti un sacco e abbiamo anche scattato qualche foto.
Che dire? Sembra che i nostri amici della porta accanto stiano facendo sul serio: non vorranno mica farci concorrenza?!?

▲ *Operation Neptune*, il nuovo gioco/film della Infogrames

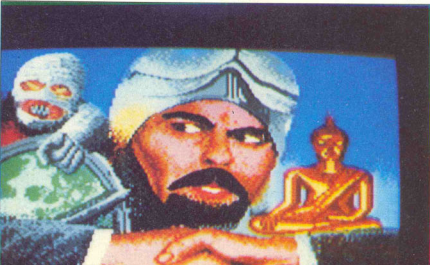
TEST

AROUND THE WORLD IN 80 DAYS

Pandora, Cbm64, cass. £ 25.000; Joystick

Ultimamente sembra ci sia stata una certa riscoperta del caro vecchio Jules Verne: sui sedici bit, infatti, abbiamo visto realizzare degli ottimi giochi tratti da due famosi romanzi du questo prolifico autore francese, ovvero 'Viaggio al Centro della Terra' e '20.000 Leghe Sotto i Mari'. Si trattava di avventure con sottogiochi arcade, dove grafica e sonoro accompagnavano molto bene la ricchezza e lo spessore del gioco.
E' la volta ora de 'Il Giro del Mondo in 80 Giorni', un altro classico della letteratura avventurosa, uscito da poco per Amiga, Atari ST e Commodore 64, in quest'ultima versione — stranamente — solo su cassetta.
Dunque, riepiloghiamo velocemente la trama per coloro che non hanno letto il libro o visto il film (oppure il cartone animato).
La storia ha inizio in uno di quei Club di Londra frequentati da gente abbastanza altolocata, e fra questi signori c'è un vero amante del rischio e dell'avventura: il suo nome è Phileas Fogg, giudicato dai suoi conoscenti come un tipo abbastanza eccentrico ed originale.
Questo signore, durante una delle tante serate al Club, decide di fare una scommessa che farà a dir poco scalpore: riuscire a fare il giro del mondo in, appunto, soltanto 80 giorni (il che, per quell'epoca, era una cosa a dir poco pazzesca).
La somma che Fogg propone come 'piatto' per la scommessa è altrettanto pazzesca: 20.000 sterline inglesi!
Naturalmente, i suoi colleghi accettano, soprattutto perchè sembra un'affare vantaggioso (e perché sono convinti di farsi un sacco di risate, in seguito), e Mr. Fogg parte da Londra il 2 di Ottobre, insieme al suo fidato maggiordomo Passepartout, con destinazione Parigi.
Riuscirete, col vostro colpo d'occhio ed i vostri riflessi da smanettoni, a vincere la scommessa guidando Fogg e Passepartout fra i pericoli del viaggio? Lo scoprirete spendendo 25.000 lire (non prima di aver finito di leggere questa recensione, comunque).
All'inizio del caricamento il gioco mostra una prima fase introduttiva, nella quale, oltre ad uno screen introduttivo sul quale è raffigurata un'immagine molto bella e significativa accompagnata da una degna colonna sonora, viene visualizzato un pezzo di giornale che riporta la situazione in corso (questo sistema del 'trafiletto' verrà utilizzato poi durante il caricamento per tenere aggiornato il giocatore dei suoi progressi).
Segue poi una simpatica animazione che, sebbene realizzata con 'silouette', rende molto l'atmosfera della situazione: la scena si svolge nella Londra notturna, e mostra la partenza di Phileas Fogg e del suo maggiordomo.
La fase successiva del gioco rappresenta una delle sue sotto-sezioni, ed è formata da una cartina che occupa gran parte dello schermo e sulla quale viene rappresentata la posizione dei nostri due personaggi: sulla destra dello schermo un bloc notes porta scritta la data e l'ultima città attraversata, e sotto di esso una borsa indica (in cifre) la quantità di denaro da voi posseduta. Questo denaro è molto importante perché vi consente di 'corrompere' la persona che sta guidando l'attuale mezzo di trasporto (mostrato da una piccola figura sulla mappa: un treno, una nave, etc.) e fare così in modo da viaggiare più velocemente.
Naturalmente è possibile decidere la quantità di denaro da investire in questa 'mancia', e solo l'esperienza vi consentirà di valutare quale sia quella giusta. Alla funzione di BRIBE (quella appena descritta) si accede attraverso una serie di icone, metodo che permette di accedere ad una qualsiasi opzione in questa fase del gioco. Mentre siete in questa sezione potete anche intraprendere un piccolo 'gioco d'azzardo' col computer, il quale vi mostrerà cinque carte capovolte e, dopo aver scoperto la prima, vi inviterà ad indovinare se quella successiva ha un valore più alto o più basso: in palio ci sarà la somma che voi avrete deciso prima di scegliere l'opzione delle carte.
Un'ultima icona consente di accedere velocemente al livello successivo, cioè al primo sottogioco arcade: in questa fase dovrete superare un correndo un percorso in scrolling orizzontale da destra a sinistra, evitando pericoli e sbarazzandovi di altri con il tiro preciso di una serie di giavellotti. Superato questo livello (peraltro abbastanza facile) si passa ai sotto-giochi veri e propri.
Questa serie di arcade è davvero varia e complessa, e noi della redazione siamo riusciti — finora — a raggiungere appena il secondo livello.
Il primo sotto-gioco si svolge in India, dove il povero Passepartout si avventura fra i misteri e i pericoli di un tempio rimanendovi imprigionato: riuscirà a ritrovare e raggiungere incolume l'altra uscita prima dello scadere del tempo? Oppure le mostruosità che popolano il tempio (topi, zombie, pipistrelli, etc.) riusciranno prima a prosciugare tutta la sua preziosa energia (indicata assieme al tempo nella parte inferiore dello schermo)?
Se riuscite a superare un livello, l'energia rimasta sarà quella disponibile per quello successivo: questo significa che dovete esse-

▼ **La sezione con cartina, e le diverse icone per le opzioni**

▼ **Lo splendido e suggestivo screen iniziale del gioco, che dà inizio all'avventura di Phileas Fogg**

▲ **Uno 'stralcio' di giornale che annuncia il 'passaggio in India'**

KH

Guarda guarda: vuol vedere che alla Rainbow Arts hanno finalmente capito che era ora di smetterla di piratare concepts (vedi Katakis e Great Giana Sisters) **e sfruttare i loro talenti per produrre un gioco originale? Questo programma mi ha lasciato stupito soprattutto per il fatto di non essere stato ripreso da nessun altro gioco già esistente, ma anche perchè è effettivamente bello! A parte il fatto che ho dovuto provare la lenta versione su cassetta, alcune schermate e la struttura generale del gioco mi ha fatto pensare a tratti di trovarmi di fronte ad un gioco della Cinemaware: non si tratterà certo di Sinbad (ci provino, a piratare quello!), ma questo programma è veramente ben realizzato. I giochi arcade sono una versione abarth di** Ghosts 'n' Goblins**, la presentazione è in perfetto stile Cinemaware e le altre sequenze fanno il loro lavoro molto bene. Qui in Redazione, purtroppo, nessuno è riuscito ad andare oltre un certo livello, ma da quel che abbiamo visto** Around The World **merita tutta la nostra approvazione. Provate a dargli un'occhiata, la prossima volta che passate dal vostro negozio di software...**

re dei veri draghi per farcela! Dopo le avventure nell'India misteriosa si passa al Giappone, e più precisamente a Yokohama, dove i nostri due impavidi viaggiatori si imbattono in un gruppo di acrobati nipponici in partenza per l'America: questi giocolieri rappresentano l'unica possibilità di raggiungere il continente, ma per convincerli a darvi un 'passaggio' dovrete dimostrare di essere bravi almeno quanto loro.
A tale scopo vi proponete come base per una piramide umana: ad ogni errore dovrete pagare una certa somma agli acrobati, ma se riuscite a farli atterrare con precisione e a tenerli in equilibrio uno ad uno nessuno potrà più impedirvi di raggiungere l'America.
Sarà in questo continente che avrà luogo il terzo livello, in piena epoca da Far West, nel quale Fogg verrà fatto prigioniero dagli indiani che hanno assaltato il treno su cui viaggiavate e, naturalmente, toccherà al fido Passepartout di salvarlo. Non sarà comunque facile raggiungere il loro accampamento, dato che la strada è affollata da feroci lupi. Se tuttavia ci riuscirete, i pellirosse vi daranno una possibilità di salvare il vostro padrone, purché riusciate ad imitare la danza dello stregone senza sbagliare, perché ad ogni errore vi verrà sottratto del danaro.
Alla fine di questa performance l'arrivo di un trapper con tanto di slitta 'a vela' vi concentirà di ripartire, anche se il viaggio sulla neve e sul ghiaccio sarà così arduo da costituire un altro sotto-gioco in cui potrete perdere denaro ed energia preziosa.
Eccovi infine giunti a Londra, ma i guai sembrano non essere ancora finiti: per colpa di uno stupido detective troppo zelante siete costretti a fuggire attraverso i sotterranei della città (i famosi London Dungeons) dove però dovrete affrontare orrende creature.
Se anche questa prova sarà superata con successo, e se nel frattempo non sarete morti per 'prosciugamento di energia' o per collasso finanziario, la vittoria sarà vostra: passerete alla storia come colui che è riuscito a fare... il giro del mondo in ottanta giorni!

PG

Non ho avuto ancora modo di vedere la versione a 16-bit, ma già questa sul C64 non mi sembra per niente malvagia: la struttura del gioco assicura una sfida continua, senza tuttavia relegare l'azione in uno schema fisso. La presentazione del gioco è ottima, e i sottogiochi sono abbastanza difficili da scoraggiare ma anche abbastanza divertenti da spingere a ritornare su di essi per una nuova sfida. Non che ci si trovi davanti a qualcosa di tremendamente originale, ma del resto l'originalità comincia a scarseggiare un po' dappertutto, al giorno d'oggi. I vari sottogiochi possono trovare infatti dei chiari corrispondenti nella storia degli arcade, come Ghosts'n'Goblins, Winter Games, Chinese Juggler **oppure** Breakdance**, il vecchio budget in cui bisognava ripetere i movimenti del proprio avversario Hot Feet al ritmo della nota danza moderna. Con questo non voglio dire che in 80 Days sia fiacco, anzi, mi sono divertito un sacco nel cercare di andare avanti. La cosa che però mi ha scoraggiato abbastanza è stato il caricamento da nastro, reso macchinoso dal fatto che non si può semplicemente segnare il numero di giri del nastro, ma bisogna per forza riavvolgerlo tutto. Se questo fattore non vi spaventa, e non avete voglia di aspettare una eventuale versione su disco (non capisco perché non l'abbiano ancora pubblicata), allora fateci un pensierino, perché ne vale la pena.**

▼ **Uno dei veloci ed entusiasmanti arcade di *Around The World In 80 Days*, esattamente il primo**

PRESENTAZIONE 86%
Una confeziona 'alla Cinemaware', ed altrettanto splendida la presentazione grafica iniziale del gioco. L'interfaccia utente è resa il più comoda possibile durante le fasi della 'cartina', ma il caricamento da cassetta penalizza abbastanza il gioco.

GRAFICA 85%
Grossi sprite ben colorati ed animati su fondali crespi ma ricchi d'atmosfera.

SONORO 78%
La solita, ottima colonna sonora 'alla Rainbow Arts' e qualche buon effetto sonoro qua e là.

APPETIBILITA' 88%%
Non c'è motivo per cui non dovreste divertirvi, a parte il problema del caricamento da nastro, anche perché i giochi sono tutti avvincenti...

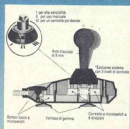
LONGEVITA' 89%
... e scoprirete subito che non è facile superarli, per cui ritornerete a giocare sempre più arrabbiati, col rischio di passarci delle ore.

GLOBALE 85%
In definitiva un multi-gioco ben presentato e realizzato, che rappresenta una piacevole pausa in questa jungla di shoot'em up che ha ormai letteralmente invaso il mercato del software.

by

POWER Play

JOYSTICK A MICROSWITCH CON IL NUOVO SISTEMA

"3 LEVEL POWER CONTROL"*

The CRUISER
L. 35.000 IVA incl.

IN VENDITA SOLO PRESSO I NEGOZI SOFT center

Distribuito in Italia da: **LEADER** Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ABRUZZI
COSMOS 3000 Via Mazzini 38 - PESCARA
L.P. COMPUTER Via Monte Maiella 57 - LANCIANO (CH)

CALABRIA
COGLIANDRO ANNA P.zza Castello - REGGIO CALABRIA

CAMPANIA
COMPUTER MARKET C.so Vitt. Emanuele 23 SALERNO
ELETTRONICA SDEGNO Via Verdi 15 - PORTICI (NA)
ODORINO S.R.L. P.zza Lala 21 - NAPOLI

EMILIA ROMAGNA
ALPAX COMPUTER C.so Mazzini 27/A - CORREGGIO (RE)
ALPAX COMPUTER Via Manzoni 53 - NOVELLARA (RE)
A.T.E. Borgo Parente 14 A/B - PARMA
BUSINESS POINT Via C. Maier 85 - FERRARA
BYTE CENTER Via Turati 18/A - BONDENO (FE)
CARTOLERIA STERLINO Via MURRI 75/A - BOLOGNA
C.A.R.E.M. P.zza Cittadella 40/41 - PIACENZA
CENTRO COMPUTER C.so Garibaldi 125/AF - FIORENZUOLA (PC)
COMPUTER HOUSE Via S.Francesco 15 - CARPI (MO)
COMPUTER LINE Via Carducci 4 - PIACENZA
COMPUTER LINE Via S.Rocco 10/C - REGGIO EMILIA
COMPUTER VIDEO CENTER Via Campo di Marte 122 - FORLI'
EMPORIO BRIGLIADORI Via Gambalunga 52 - RIMINI (FO)
MICROINFORMATICA P.zza Martiri Partigiani 31 - SASSUOLO (MO)
ORSA MAGGIORE P.zza Matteotti 20 - MODENA
ORSA MAGGIORE Centro Commerciale I. Portali - MODENA
PONGOLINI Via Cavour 32 - FIDENZA (PR)
POOL SHOP Via Emilia S.Stefano 9/C - REGGIO EMILIA

FRIULI
COMPUTER SHOP Via P. Reti 6 - TRIESTE
MOFERT V.le Unità 41 - UDINE

LAZIO
ARICO' GIOVANNI Via Magna Grecia 71 - ROMA
ATLAS Via Tuscolana 224 - ROMA
DISCOLAND Via Baldo degli Ubaldi 45 ROMA
DISCOTECA FRATTINA Via Frattina 50 - ROMA
METRO IMPORT Via Donatello 45 - ROMA
MUSICOPOLI P.zzale Ionio 17 - ROMA
S.I.S.CO.M. Primo Sottopassaggio Stazione Termini - ROMA

LIGURIA
A.B.M. P.zza De Ferrari 2 - GENOVA
F.LLI PAGLIALUNGA Via Mazzini 4 /E/19 - RAPALLO (GE)
PLAY TIME Via Gramsci 5/R - GENOVA

LOMBARDIA
32 BIT Via C.Battisti 14 - MANTOVA
ALPHA COMPUTER Via Tavazzano 14 - MILANO
BIT 84 Via Italia 4 - MONZA (MI)
BUSTO BIT Via Gavinana 17 - BUSTO A. (VA)
CASA DELLA MUSICA Via Indipendenza 21 - COLOGNO MONZESE (MI)
CENTRO COMPUTER Via Corridoni 18 - LEGNANO (MI)
COMPUTER CASH Viale Bligny 41 - MILANO
COMPUTERIA P.zza del Tribunale - VARESE
COMPUTER SHOP Via A.Da Brescia 2 - GALLARATE (VA)
EL.COM Via IV Novembre 56/58 - CREMA (CR)
ESSEGIEMME SISTEMI Via De Amicis 24 - RHO (MI)
GAMMA OFFICE SYSTEM Via Verdi 19 - CUSANO MILANINO (MI)
GBC ITALIANA Viale Matteotti 66 - CINISELLO BALSAMO (MI)
GBC ITALIANA Via Petrella 6 - MILANO
GBC ITALIANA Via Cantoni 7 - MILANO
GIGLIONI EXPERT Via Don L. Sturzo 45 - MILANO
L'AMICO DEL COMPUTER Via Castellini 27 - MELEGNANO (MI)
LECCO LIBRI Via Cairoli 48 - LECCO (CO)
MANTOVANI TRONIC'S Via Caio Plinio 11 - COMO
PENATI Via G.Verdi 28/30 - CORBETTA (MI)
PENATI Via Ticino 1 - ABBIATEGRASSO (MI)
PERGIOCO Via S. Prospero 1 (cordusio) - MILANO
REPORTER Corso Garibaldi 25 - CREMONA
SANDIT Via S.F.D'Assisi 5 - BERGAMO
SENNA COMPUTER SHOP Via Calchi 5 - PAVIA
SHOW ROOM Via P. Giuliani 34 - CERNUSCO SUL NAVIGLIO (MI)
SUPERGAMES Via Vitruvio 38 - MILANO
SUPERGAMES Via Carrobbio 13 - VARESE
TEMPORIN GIANNI C.so Genova 112 - VIGEVANO (PV)
TINTORI ENRICO Via Broseta 1 - BERGAMO
VIGASIO MARIO C.so Zanardelli 3 - BRESCIA

MARCHE
CESARI RENATO Via Leopardi 15 - CIVITANOVA MARCHE (MC)
EMJ P.zza Repubblica 5 - JESI (AN)
ZEROUNO COMPUTER Via A. Celli 5 - S.BENEDETTO DEL TRONTO (AP)

PIEMONTE
ALEX COMPUTER E GIOCHI C.so Francia 333/4 - TORINO
ALL COMPUTER Corso Garibaldi 106 - BORGOMANERO (NO)
AMERICAN'S GAMES Via Sacchi 26/C - TORINO
COMPUTER Via Monte Zeda 4 - ARONA (NO)
COMPUTER V.le Kennedy 22 - BORGOMANERO (NO)
COMPUTING NEWS Via Marco Polo 40/E - TORINO
FOTO SPORT Via Girardengo 97 - NOVI LIGURE (AL)
IL COMPUTER Via Nicola Fabrizi 140 Bis - TORINO
JO COMPUTER Via Cavour 46 - ARONA (NO)
MARCHISIO GIANNA Via Pollenzo 6 - TORINO
MATRIX Via Massena 38/H - TORINO
PLAY GAME SHOP Via C.Alberto 39/E - TORINO
RADIO TV MIRAFIORI C.so Unione Sovietica 381 - TORINO
ROSSI COMPUTERS Via Nizza 42 - CUNEO
SERVIZI INFORMATICI C.so Roma 85 - ALESSANDRIA
S.G.E. ELETTRONICA Via Bandello 16 - TORTONA (AL)

PUGLIA
DISCORAMA C.so Cavour 99 - BARI
ELETTRONICA 2000 - Via Amedeo 57 - TRANI (BA)
MELCHIONI ELETTRONICA Via C.Pisacane 11 - BARLETTA (BA)

SARDEGNA
COMPUTER SHOP Via Oristano 12 - CAGLIARI

SICILIA
A ZETA Via Canfora 140 - CATANIA
COMPUTER SOFT CENTER Via Simeone 15 - SIRACUSA
HOME COMPUTER V.le Delle Alpi 50/F - PALERMO
IL TEMPO REALE Via Del Vespro 71 - MESSINA

TOSCANA
CIPOLLA ANTONIO Via V.Veneto 26 - LUCCA
C.P.U. Via Ulivelli 39/R - FIRENZE
DELTA SYSTEM Via Piave 13 - AREZZO
ETA BETA Via S.Francesco 30 - LIVORNO
FIRMWARE Galleria Pregliasco 17 - MASSA
FUTURA 2 Via Cambini 19 - LIVORNO
HELP COMPUTER Via Degli Artisti 15/A - FIRENZE
I.C.S. Via Garibaldi 46 - S.GIOVANNI VALDARNO (AR)
IL COMPUTER Viale Colombo 216 - LIDO DI CAMAIORE (LU)
OFFICE DATA SERVICE Galleria Nazionale - PISTOIA
PUNTO SOFT Via Viani 126/128 - FIRENZE
TECNIGRAPHICA Viale Italia 49 - CECINA (LI)
TELEINFORMATICA TOSCANA Via Bronzino 36 - FIRENZE
VIDEO MOVIE Via Garibaldi 17 - SIENA
WAR GAMES Via R.Sanzio 126/A - EMPOLI (FI)

TRENTINO ALTO ADIGE
COMPUTER POINT Via Roma 82 - BOLZANO
KONTSCHIEDER ERICK Lauben 313 - MERANO (BZ)

UMBRIA
MIGLIORATI PIERO Via S.Ercolano 10 - PERUGIA
STUDIO SYSTEM Via R.D'Andreotto 49/55 - PERUGIA

VENETO
CASA DEL DISCO Via Ferro 22 - MESTRE (VE)
CASA DELLA RADIO Via Cairoli 10 - VERONA
COMPUTER POINT Via Roma 63 - PADOVA
FERRARIN Via De Massari 10 - LEGNAGO (VR)
REBEL Via F.Crispi 10 - S.DONA' DI PIAVE (VE)
TELERADIO FUGA San Marco3457 - VENEZIA
TELESAT Via Vasco De Gama 8 - VERONA
ZUCCATO C.so Palladio 7/8 - VICENZA

POWER PYRAMIDS

Grandslam, C64, cass £12.000, disco £25.000; joystick o tastiera

Vi ricordate la preview di questo gioco? Si tratta di qualche mese fa, dopotutto, dovreste ricordarvelo (me ne ricordo appena io, che l'ho scritta, figuriamoci...). Beh, sapete, c'erano due buoni motivi per cui aspettare con ansia questo nuovo gioco della Grandslam: il primo era quello di poter finalmente giocare un arcade in cui non bisogna sparare, e il secondo era di scoprire che tipo di trama potevano aver scritto per presentarlo.
Ebbene, se si tratta di una trama su commissione, l'autore deve aver preso davvero poco... anche se dietro un simile gioco non si può certo imbastire un romanzo.
Vi basti sapere che tutto iniziò quando uno scienziato del pianeta T-Pyge (a qualche anno luce da R-Type, probabilmente) ebbe la brillante idea di inventare il concetto delle Piramidi, mentre sul nostro verde pianeta bighellonavano ancora i dinosauri. Inventare Le Piramidi fu come inventare la Coca Cola (più o meno), dato che ben presto tutti i pianeti volevano acquistarne qualcuna, e questo fece sviluppare un florido commercio.
Voi, che di affari ve ne intendete, siete subito corsi ad acquistarne uno stock per rivenderlo, e vi siete comprati due astronavi da carico (una per le piramidi e l'altra per l'accumulatore che le rifornisce d'energia per il funzionamento). Stavate quasi per fallire, quando quei geniacci di T-Pygiani hanno tirato fuori un'altra idea ancora più brillante: perché non 'spegnere' le Piramidi durante i lunghi viaggi spaziali per poi riattivarle una volta giunti a destinazione?
Detto, fatto. Ed ora che siete giunti sulla Terra col vostro enorme e prezioso carico, è il momento di riattivare queste benedette costruzioni a punta prima di consegnarle agli egiziani (che poi faranno credere ai loro discendenti di averle inventate loro, vabbeh...).
Certo il sistema per riattivarle non è dei più semplici e comodi (dopotutto fa risparmiare un sacco di soldi, per cui...): si tratta di guidare uno sferoide lungo la struttura delle Piramidi, rintracciando i punti di attivazione nascosti fra un livello e l'altro.
Lo schema secondo il quale sono realizzate le Piramidi (che tra l'altro sono di quattro tipi a complessità crescente: Basic, Super, Grand e Royal) prevede una serie di ostacoli e di elementi che influenzano, positivamente o negativamente, il cammino dello sferoide.
Di questi elementi ne potete controllare solo alcuni, in modo particolare i pistoni di spinta verso l'alto e le assi ruotabili, mentre sul movimento dello sferoide potete influire direttamente solo per quanto riguarda i salti verso l'alto (il resto è dettato dalla sua spinta inerziale e dagli ostacoli che incontra sul cammino).
Si comincia col modello base (il Basic, appunto) di Piramide, che contiene 14 schermi organizzati su quattro livelli, fino a raggiungere (quando ci riuscirete mandatemi una cartolina) l'ultimo livello del modello Royal (ovvero il suo 54° schermo), per un totale di 128 schermi di gioco.
I tasti di gioco (o i movimenti del joystick, se preferite stare lontani dal video) sono semplicemente due, che controllano rispettivamente il salto dello sferoide ed alcuni elementi del paesaggio (i famosi pistoni e le assi). Lo sferoide è inoltre dotato di una limitata quantità di energia che viene assorbita nel contatto o nell'urto con alcuni elementi dello schermo di gioco (pugnali, statue, etc.), ma che può essere recuperata passando in mezzo a dei 'rigeneratori'.
Questa energia viene visualizzata in fondo allo schermo sotto forma di freccette dirette verso destra, mentre sugli altri simboli presenti nel quadro di 'status' il manuale non spiega un tubo.
La strategia di gioco consiste nello sfruttare con ingegno gli elementi dell'ambiente, attraverso i quali si possono ottenere doti positive oppure si può danneggiare lo sferoide, spostandosi da un livello all'altro attraverso una serie di 'cabine' di teletrasporto.

Questo gioco è a dir poco diabolico! Mi ricordo quando cercai di risolvere Boogaboo **sullo Spectrum (bei tempi, quelli!), e la soddisfazione che provai nel saltare quell'ultimo costone di roccia e tornare 'a riveder le stelle': con** Power Pyramids **comincio a pensare che non rivedrò mai più la luce del sole. Dopo ventuno partite sono riuscito appena ad attivare un solo punto della prima piramide. Colpa del manuale? In effetti sul foglietto che accompagna la custodia c'è scritto poco o niente, e sono riuscito a capire di aver attivato il punto in questione solo perché dopo presentava una piccola scritta 'ON'. Se siete amanti degli shoot'em up, e solo una partita con Netherworld vi preoccupa, allora lasciate perdere** Power Pyramids**: in questo gioco infame occorre intelligenza, strategia, colpo d'occhio, riflessione, pianificazione, pazienza, pazienza, pazienza... e molta calma. A confronto, Boogaboo e Rockford sono dei PacMan! Comunque, se avete intenzione di passare in casa le lunghe serate invernali, questo è il gioco che fa per voi (io ne ho già prenotata una copia).**

PRESENTAZIONE 77%
Nessuno screen di caricamento o di presentazione, ed un manuale quasi inesistente. Meritevole comunque il sistema di comandi.
GRAFICA 80%
Anche se le capacità grafiche del C64 non sono sfruttate appieno, la 'rozzezza' degli scenari rende abbastanza bene l'atmosfera decadente di una piramide egizia. L'animazione dello sferoide è buona, ma avrebbe potuto essere migliorata l'impressione di rotondità.
SONORO 85%
Una musica d'atmosfera all'inizio del gioco (con tanto di 'gemiti' da mummia che si risveglia incazzatissima per il casino che state facendo con lo sferoide) ed un bel motivetto durante il gioco stesso. Manca la possibilità di sostituire la musica a degli effetti sonori, comunque.
APPETIBILITA' 90%
Se la vostra passione non si limita allo spiaccicamento di alieni o al crivellare di proiettili soldati nemici, vi acchiapperà subito, e la mancanza di istruzioni sarà una sfida a studiarne ogni particolare per poterlo battere...
LONGEVITA' 89%
... e se resisterete, superando l'esaurimento nervoso, avrete di che giocare per settimane intere!
GLOBALE 85%
Un gioco tutto da esplorare ed analizzare, che aumenterà il vostro quoziente intellettivo spaziale del 200%. Statene comunque alla larga se la vostra parte preferita del joystick è il pulsante di fire.

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori per computers

SoftMail e' un marchio registrato da Lago snc

Presentiamo in questa pagina un estratto del catalogo SoftMail: l'assortimento piu' ampio con oltre 2000 articoli per tutti i tipi di computers.
Ecco alcune informazioni utili per chi vuole usufruire del servizio SoftMail: e' possibile effettuare ordini telefonici SOLO se e' gia' stata effettuata una spedizione a proprio nome ed e' stata regolarmente ritirata. Dal secondo in poi accettiamo anche ordini telefonici. Chi desidera ricevere informazioni sulla disponibilita' ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista puo' chiamare dalle 14:30 alle 18:00. SoftMail puo' organizzare la consegna anche tramite corriere: interpellateci per condizioni e prezzi.
Oltre alle ultime novita' qui esposte, SoftMail offre l'intero catalogo delle seguenti case: Cinemaware, Elite, Microprose, Ocean, Rainbird, SSI, SSG, Sub-Logic, US Gold.
NOTA BENE: i programmi che alla ricezione dell'ordine non sono ancora in commercio verranno spediti non appena disponibili con un addebito per le spese di spedizione di Lit.5.000.

CASSETTE PER C64 ELECTRONIC ARTS
SOLO LIT.14.900!!
(fino ad esaurimento)

Dal 15 Novembre al 25 Dicembre in ogni pacco c'e' un bellissimo regalo:
Buon Natale da SoftMail!

ACCESSORI

Articolo	Prezzo
Copritastiera A500	25.000
Final cartdrige III	110.000
Joy. IBM/interfaccia	telef.
Joy. IconTroller	35.000
Joy. Phasor One	29.000
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. SpeedKing autof.	33.000
Joy. Slik Stik	18.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Mach 128 cartuccia	125.000
MouseMat	22.500
Mouse Top	20.000
MouseHouse	20.000
Portadischi 3" (30)	34.000
Portadischi 5" (40)	37.000

LIBRI

Articolo	Prezzo
Hint & tips: adventures piu' famosi	telef.
Quest for clues	39.000

AMIGA

Titolo	Prezzo
Barbarian (Palace)	39.000
Beyond ice palace	29.000
Bomb Jack	29.000
Buggy boy	29.000
Carrier command	49.000
Centerfold squares	59.000
Corruption	49.000
Empire	49.000
Fantavision	125.000
Garfield	49.000
Gnome ranger	35.000
Imposs. mission II	25.000
Legend of sword	45.000
Light!Camera!Action!	99.000
Major motion	39.000
Menace	39.000
Olympic challenge	25.000
P. Beardsley soccer	29.000
Ports of call	65.000
Platoon	39.000
Rocket Ranger	telef.
Starglider II	49.000
Star ray	49.000
Street fighter	29.000

MSX

Titolo	Prezzo
Ace of aces	7.500
Basket master	12.000
Flinstones	18.000
P.B.soccer	12.000
Psyco pigs	12.000
Winter edition	12.000

ATARI 800/130

Titolo	Prezzo
American road race	5.000
BMX simulator	5.000
Matta blatta	5.000
Rampage	18.000

ATARI ST

Titolo	Prezzo
Armalyte	telef.
Barbarian (Palace)	29.000
Barbarian (Psygn.)	45.000
Bermuda project	49.000
Carrier command	49.000
Corruption	49.000
Legend of sword	45.000
Manhattan dealers	telef.
Overlander	29.000
Sentinel	39.000
Sinbad	59.000
Space harrier	29.000
Super hang on	39.000
Virus	39.000
UMS	35.000
Vixen	39.000
Whirligig	39.000

IBM 5"

Titolo	Prezzo
Ancient art of war	75.000
Ancient ... at sea	75.000
Civil war	59.000
Corruption	49.000
Impossible miss. II	29.000
Inside trader	49.000
Platoon	39.000
Reach for stars	59.000
Shadowgate	69.000
Stellar crusade	69.000
President is missing	49.000
UMS	59.000
Uninvited	69.000
Up periscope	59.000
Wall street	29.000

IBM 3"

Titolo	Prezzo
Artic fox	49.000
Chessmaster 2000	59.000
Earl weaver baseb.	59.000
F16 Falcon	69.000
Jet	99.000
Marble madness	59.000
Mini putt	59.000
PHM Pegasus	59.000
Reach for stars	59.000
Starflight	59.000
Summer edition	29.000
The Bard's tale I	59.000
World tour golf	59.000

COMMODORE 64 CASS.

Titolo	Prezzo
19	18.000
1943 Midway	telef.
After burner	telef.
Airborne ranger	25.000
Alien syndrome	22.000
Around world 80 day	25.000
Barbarian (Psygn.)	18.000
Barbarian II	18.000
Beach buggy sim.	5.000
Beyond pack	12.000
Black tiger	telef.
Cybernoid II	telef.
European soccer	5.000
Fernandez must die	18.000
Foxx fights back	telef.
G.L.Superskills	18.000
Gold silver bronze	18.000
Hawkeye	18.000
Last ninja II	25.000
Mickey Mouse	12.000
Ninja scooter sim.	5.000
Olympic challenge	18.000
Operation wolf	telef.
Outrun Europa	telef.
P.B. soccer	12.000
Pro skate board	5.000
Pro ski simulator	5.000
Rambo III	telef.
Red storm rising	telef.
Rimrunner	18.000
Road blaster	12.000
Salamander	12.000
Savage	telef.
Sentinel	12.000
SEUCK	25.000
Street fighter	12.000
Stunt bike simul.	5.000
Typhoon	12.000
Winter edition	12.000
Vindicator	12.000
Wizard warz	12.000
World tour golf	22.000
Jack the ripper	29.000
Konami collection	25.000
Lancelot	35.000
L.A. crackdown	35.000
Mercenary	29.000
Mickey Mouse	15.000
MISL indorr soccer	49.000
Olympic challenge	25.000
Overlander	15.000
Phantasie I	69.000
President elect '88	35.000
President is missing	29.000
Red storm rising	49.000
Rimrunner	25.000
Salamander	15.000
Sargon III	39.000
Sentinel	15.000
SEUCK	35.000
Sinbad	29.000
Sky travel	79.000
Stealth mission	75.000
Supercap football	7.500
Vindicator	15.000
Wasteland	39.000
We are champions	25.000
Wings of war	35.000

COMMODORE 64 DISCO

Titolo	Prezzo
19	25.000
1943 Midway	15.000
Adv. dung.&dragons	telef.
American civil war II	49.000
Barbarian (Psygn.)	telef.
Barbarian II	25.000
Echelon con lipstick	59.000
Fellowship of ring	59.000
Fernandez must die	25.000
Fortress	29.000
G.L.Superskills	25.000
Hawkeye	25.000
Infocomics (vari)	25.000

SPECTRUM 48K CASS.

Titolo	Prezzo
1943 Midway	18.000
Alien syndrome	22.000
Barbarian (Psygn.)	18.000
Combat school	18.000
G.L. superskills	18.000
Gunship	25.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Street fighter	18.000
Supersports	18.000
Winter edition	18.000
Ultimate coll.works	18.000
Vixen	22.000
Wizard warz	18.000

AMSTRAD CPC CASS.

Titolo	Prezzo
1943 Midway	18.000
Beach buggy sim.	5.000
Crazy cars	18.000
European soccer	5.000
Gunship	29.000
Mickey mouse	18.000
N.M. Grand Prix	22.000
Pink phanter	18.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Street fighter	18.000
Stunt bike sim.	5.000
Vindicator	18.000
Vixen	22.000

Buono d'ordine da inviare a: **LAGO DIVISIONE SOFTMAIL**, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL (031) 30.01.74.

Desidero ricevere i seguenti articoli:
[ ] Addebitate l'importo sulla mia CARTASI/MASTERCARD/VISA nr. ______________ scad. ______
[ ] Paghero' al postino in contrassegno

Titolo del programma	Computer	Cassetta/disco/accessorio	Prezzo

Contributo spese di spedizione Lit. 5.000

ORDINE MINIMO LIT. 20.000 (SPESE ESCLUSE) Z

TOTALE LIT.

Cognome e nome ______________
Indirizzo ______________ Nr. ______
CAP ______ Citta' ______________ Prov. ______ Telefono ______________

FIRMA (se minorenne quella di un genitore)
VERRANNO EVASI SOLO GLI ORDINI FIRMATI ______________

RED STORM RISING

Microprose, per C64, cass. £39.000, disco £49.000

Immaginate per un attimo che sia accaduto l'impossibile e che il Politburo russo abbia deciso di dare il via ad un'invasione mondiale. Negli oceani si raccolgono decine di sottomarini nucleari, in attesa di lanciare i loro missili carichi di morte. Peggio ancora - voi siete il comandante di un sommergibile americano...
Potete selezionare uno fra sei sottomarini o lasciare che sia qualcun'altro ad inviarvi al comando di uno di essi, poi sceglerete fra quattro livelli di difficoltà e dieci missioni che vanno da brevi sortite ad un confronto completo con le forze sovietiche, composte da portaerei, sommergibili ed aerei - la Terza Guerra Mondiale.
Seguono gli ordini dal proprio comando: a questo punto sta a voi governare il mezzo modificando la posizione dei vari alettoni e la spinta del motore su di un apposito schermo. Un altro schermo mostra il radar ed il sonar, oltre alla visione dal periscopio delle vostre vicinanze, che può essere ingrrandita a piacimento. Con dei comandi da tastiera potete richiamare degli schermi statistici riguardanti le condizioni del mare, delle vostre armi ed i rapporti del sonar tramite i quali identificate le unità incontrate (contenute anche come files di un database sul computer di bordo).
In alcuni scenari in larga scala potete anche fare riferimento ad una mappa del Mare del Nord per vedere quale effetto hanno le vostre azioni sul conflitto preso globalmente. La mappa indica le acue territoriali di entrambe le potenze, le forze aeree e terrestri e persino i satelliti militari a disposizione dei contendenti.
Per parlare di tutte le caratteristiche del gioco avremmo bisogno di parecchie pagine, così consigliamo agli appassionati del genere di acquistare il programma a scatola chiusa e leggersi tutto il (lungo) manuale per potere ottenere il meglio da questo fantastico simulatore.

La Microprose ha decisamente prodotto un'altro dei loro giochi tipici di simulazione, completo di un manuale di 108 pagine ed un numero incredibile di comandi da tastiera. Phew! Anche se non sono la più grande appassionata di simulazioni di sottomarino, apprezzo moltissimo il lavoro e l'attenzione che sono stati messi nel programma. Questo vuol dire anche che ci vuole un sacco di pazienza per poterlo veramente giocare bene, e vi divertirete solo se siete dei veri appassionati di strategia con nervi saldissimi. Quello che proprio non mi va giù è invece il tono estremamente patriottico del gioco ed il modo in cui sono stati rappresentati i russi. Alla luce di tutti gli sforzi per favorire la Glasnost, tutto questo mi fa pensare molto prima di convincermi a dire di acquistarlo.

M.E

Accidenti! Non avrei mai creduto possibile mettere tanta roba in un unico gioco! Red Storm Rising è davvero complesso e con un numero incredibile di controlli ed opzioni che vanno imparatiprima di poter giocare. Per chi gioca con i simulatori casualmente (come me) tutto questo mi sembra un pò eccessivo. Il modo in cui va condotta l'azione mi ha ricordato in un certo senso quella di certi role games, dove dovete tirare un dado prima di poter fare qualsiasi cosa, rallentando un sacco l'azione. Alcuni degli "intermezzi" che indicano il procedere della vostra missione aggiungono molta atmosfera, ma decine di schermi di diagrammi limitano un pò il senso della realtà. Red Storm Rising non è un gioco da prendere alla leggera: ogni missione va attentamente pianificata ed eseguita, ponendo questo gioco nel limbo dei programmi "per puri strateghi".

Red Storm Rising dev'essere l'ultima trovata per divulgare le idee politiche estremiste del boss della Microprose ma, lasciando i moralismi a parte, devo ammettere che si tratta di un gioco veramente profondo (in tutti i sensi!). Non mi sono lasciato stupire dall'eccellente confezione o dalla superba presentazione su schermo che comprende il solito numero spaventoso di opzioni e persino delle sequenze animate che creano molta atmosfera - non mi sono nemmeno stupito della pessima qualità della musica. Mi manca piuttosto l'azione grafica delle altre simulazioni della Microprose: qui non c'è della vera azione, quanto piuttosto delle mappe animate ed una visione dal periscopio che fa il suo lavoro molto bene ma non è certo spettacolare. Se siete interessati ai buoni giochi strategici e non vi importa molto della grafica, questo è decisamente il gioco che fa per voi.

▼ **La ricchezza di prosa 'da best seller' di *Red Storm Rising* presuppone molto impegno nel gioco**

PRESENTAZIONE 97%
Definitivamente superba. Mascherina per la tastiera, manuali dettagliati, presentazione su schermo di prima categoria e belle sequenze animate.

GRAFICA 77%
Appena funzionale nel gioco vero e proprio ma stupenda negli intermezzi animati.

SONORO 35%
decisamente non all'altezza del resto del programma.

APPETIBILITA' 74%
Un'esagerazione di comandi ed una serie di schermate poco esaltanti non prendono molto all'inizio.

LONGEVITA' 93%
Una profondità spaventosa vi fornisce anni di gioco.

GLOBALE 86%
Una simulazione di una grandiosità mai vista, ma adatta solo ai fanatici del genere.

AMIGA 500	**750.000**
MB 114 A (drive esterno per A 500)	**195.000**
AMIGA 2000 (1 drive)	**1.695.000**
AMIGA 2000 (2 drive)	**1.895.000**
MONITOR COMMODORE 1084	**495.000**
MONITOR PHILIPS 8802	**370.000**
MONITOR PHILIPS 8833	**470.000**

DIGITALIZZATORI: PRO SOUND DESIGNER 180.000
FRAME SNAPPER 590.000
(digitalizzazione video tempo reale)
HARDWARE E SOFTWARE: TUTTE LE NOVITÀ!

MB 286 L'AT SUPERLATIVO

MB 286/20 **2.490.000**
(512 Kb. 80286 10 MHZ o wait state, 2 seriali, 1 parallela, 1 disk drive 1.2 Mb, 1 hard disk 20 Mb, tastiera estesa)

MB 286/40 **2.990.000**
(come sopra ma con hard disk da 40 Mb/40ms)

MB 286/70 **3.490.000**
(come sopra ma con hard disk da 70 Mb/25ms)

COMBINAZIONI SCHEDA GRAFICA + MONITOR DISPONIBILI PER LA SERIE MB 286

HERCULES + MONITOR MONOCROM. ***390.000***
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR/MONOCROMATICO **790.000**
(14", schermo piatto, fosfori bianchi)

VGA + MONITOR COLORI **1.490.000**
(14", schermo piatto, pitch 031)

SOFT center *TUTTE LE NOVITÀ SOFTWARE PER TUTTI I COMPUTER*

ATARI

1040 STF	**850.000**
SM 124 (monitor monocromat.)	**230.000**
MEGAFILE 20 (hard disk 20 Mb)	**850.000**
PRO SOUND DESIGNER (digitalizz.)	**135.000**
MB 114 (disk drive 1 Mb)	**250.000**
MEGA ST 2/MEGA ST 4/LASER	**P.S.R.**

la tua stampante

LC 10 **490.000**
(144 CPS, NLQ, font residenti, paper park)

LC 10 C **590.000**
(come sopra ma a colori)

LASER PRINTER 8 **P.S.R.**
(Canon engine, 8 pag. min., 1 Mb RAM, 2 font)

NOVITÀ

LC 24/10 ***790.000***
(versione a 24 aghi della fantastica LC 10 - 160 CPS)

AMSTRAD

PC 1640 MD con HD 20Mb	1.890.000
PC 1640 ECD con HD 20 Mb	2.490.000
AMCARD 32 (hard disk card 32 Mb)	890.000
DRIVE 3.5" per PC 1640	250.000
PPC 512/PPC 640	P.S.R.

TELEFAX

delle migliori marche **a partire da** 1.695.000

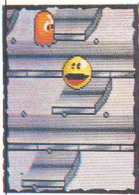
MEGABYTE

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA
PREZZI IVA ESCLUSA

UFFICI: VIA CASTELLO, 1 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs) - Tel. 030/9144880
SHOWROOM: PIAZZA MALVEZZI 14 - 25015 DESENZANO del Garda (Bs)

the WORD

Pac-o-rama in 3D

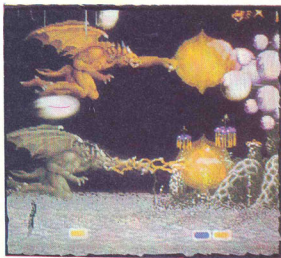
Quelle carinissime, simpaticissime persone della Grandslam ci hanno appena comunicato di avere iniziato la conversione del fantastico e tridimensionalissimo PacMania per il 64 e l'Amiga (la seconda l'abbiamo già vista in pre-release, ed è molto bella). In questo strano gioco il nostro globulare e giallognolo amico deve attraversare le insidie di Block Town, Pac-Man's Park, Sandbox Land e Jungly Steps. Naturalmente quei malefici antipaticoni di Inky, Blinky, Pinky e Clyde faranno di tutto per fermarlo, ma i nostri magnifici lettori sapranno impedirlo, no? Entrambe le versioni usciranno a metà Novembre, non prima di essere state megarecensite dai nostri megarecensori in 3D, naturalmente...

ALL'ULTIMO ISTANTE

Poco prima di andare in stampa siamo riusciti a beccare una delle tanto sudate immagini di uno dei quattro (graficamente) misteriosi giochi sportivi della Accolade. Più esattamente si tratta di Serve & Volley, di cui troverete maggiori notizie nelle Preview di questo numero. Ouuff! Appena in tempo...

Quando il gioco si fa duro...

Probabilmente questo è il titolo più sfruttato nella storia delle riviste di videogiochi, ma effettivamente questo joystick è veramente un duro. Conosciuto come Replay Microblaster, ha 8 microswitch, è rosso e nero (nessun tifoso anti-milanista lo comprerebbe...) ed ha una base antiscivolo. Il cavo è lungo un metro e mezzo ed è incluso un sostegno metallico. Il fatto che sia un duro sta nella particolarità che un modello di test ha resistito a nove miliardi di sollecitazioni: se ne volete sapere di più preparatevi alla rubrica sull'hardware che apparirà in uno dei prossimi numeri (ah, già, non ve lo avevamo annunciato? Ehm, che sbadati)...

5 NUOVE CONVERSIONI

La Mediagenic (ex Activision, ma questa è l'ultima volta che lo diciamo) ha acquistato i diritti su cinque nuovi coin ops della SEGA. Altered Beasts vede uno o due giocatori aprirsi la strada a pugni, calci e testate attraverso orde di nemici. La particolarità del gioc sta nel fatto che con l'aumentare del punteggio il giocatore si trasforma in belve sempre più grandi e potenti.
Galaxy Force è il seguito spaziale del grandioso AfterBurner, che vi mette contro vulcani, piogge di meteoriti e campi fiammeggianti (bazzeccole!). Altre notizie al più presto, cioè quando arriveranno anche a noi...

Hot Rod è invece un gioco di guida che comprende 30 diversi scenari pieni di problemi di carburante, motore e cani (no, non stiamo scherzando...).
Sonic Boom vi mette alla guida di un potente caccia da guerra col compito di spaccare tutto quello che trova nel tentativo di trovare una GROSSA portaerei di fine livello.
Ace Attacker è una simulazione di pallavolo e... beh, simula la pallavolo!

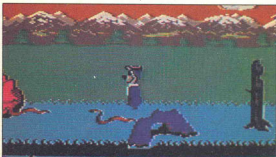
WHO'S THAT GIRL?

Per quelli di voi a cui piace vestirsi da draghi ed andare a salvare damigelle in pericolo, la Code Masters ha pubblicato un gioco intitolato Super Dragon Slayer (no, non c'è nessun errore di stampa: questa volta la parola "simulator" manca proprio). Avrà il principe il fegato di sconfifggere il drago? Giocherà con la versione standard o quella expert? Avrete voglia di tirar fuori diverse migliaia di lire per questo gioco? Cosa ne dite di aspettare la nostra recensione il mese prossimo? Rimanete su questa lunghezza d'onda.

NIENTE SESSO, SIAMO AUDIOGENIC

Vista la preoccupante crescita del fenomeno del maschilismo e dello sfruttamento dell'immagine femminile nei videogiochi, alla Audiogenic hanno deciso di intervenire radicalmente. Attualmente, nei loro uffici stanno attuando un programma di ricerca per scoprire che cosa desiderano trovare le ragazze nei giochi (Parla! Parla o ti strapperò quegli slip di dosso a colpi di frusta!) - Peter Calver ci ha detto che terranno conto del fatto che le ragazze sono più mature ed intelligenti dei maschietti. Sarà...

Eh-eh-ehy!

Daccordo, lo sappiamo che Yogi Bear è ormai stato pubblicato come budget, ma la notizia non parla solo di lui, OK? In effetti, riguarda la Alternative -ultimamente hanno comunicato di essere stati la casa di software ad avere incassato di più quest'estate - il che, se è vero, dovrebbe dimostrare che i budget stanno veramente conquistando il mercato.
Comunque, il resto della notizia dice che A) Yogi si è preso un 61% su Zzap! inglese e B) Stanno per uscire un paio di altri giochi dalla Alternative. Sono BMX Ninja e Endzone - nessuno dei quali ci è arrivato per la recensione.

IL VIRUS DEL C64

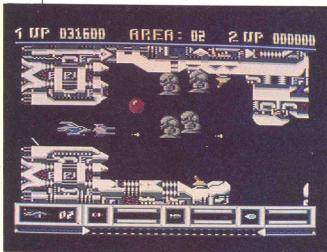
Daccordo, siamo dei criminali per aver fatto credere con quel titolo che esistesse un virus del C64. Siamo dei criminali e ce ne dispiace. Non lo faremo più, daccordo? Comunque, il fatto è che i nostri amiconi della Trilogic sono riusciti a creare una cartuccia diagnostica che è in grado di dirvi se il vostro 64 funziona come si deve e quale chip eventualmente ha dei problemi.
Se questo non vi bastasse, potete anche fare un test di ogni tasto, delle porte joystick, delle porte seriali, parallele e delle cartucce e dieci milioni di altre cose (più o meno). La cartuccia costa 18,99 Sterline (circa quarantacinquemila lire), ma non sappiamo se e quando verrà importata in Italia e quale sarà il suo prezzo.

Continuando a mantenere lo schema di domanda e risposta del primo gioco della serie, la seconda versione della Domark di Trivial Pursuit - Genius II, che sarà pubblicato presto - dovrebbe presentare alcuni aspetti nuovi ed interessanti.
Un gioco "coinvolgente" intitolato A New Beginning è il frutto dei programmatori "Domarkiani" che porterà il giocatore attraverso decine di galassie nel tentativo di raggiungere il pianeta Genus II. La cosa comporta sostanzialmente l'acquisto di razzi unito alla raccolta di oggetti ed ovviamente un questionario composto da centinaia di domande. Come sarebbe a dire "Dov'è la foto"? Vi sembra che se avessimo avuto una foto non l'avremmo pubblicata?
Stavamo scherzando, eccovela...

L'AFFARE KATAKIS (II° PARTE)

Andate a riprendere il numero di Ottobre di Zzap! ed andate a vedere che cosa diceva il nostro commentatore italiano riguardo alla medaglia d'oro Katakis: Il Caporedattore Mascherato ha inciso oggi un'altra tacca sul calcio della sua balestra nera. La ragione di questo trionfo sta nel fatto che l'Activision (anzi, Mediagenic) ha fatto causa alla Rainbow Arts per aver piratato il concept di R-Type e... sì, avete indovinato: il gioco è stato ritirato dal mercato!
Questo ha creato non pochi problemi alla nostra redazione inglese, che aveva preventivato di pubblicarne un demo (su nastro, attaccato alla copertina) nel numero scorso. Visti i fattacci, la pubblicazione è stata sostituita con il vecchio budget Time Tunnel - per giunta senza istruzioni.
Un triplo urrà per la vostra redazione preferita, allora (quella italiana, speriamo), che nella sua lungimiranza:
-Vi aveva avvertito della bieca operazione di semipirateria.
-Aveva sostituito la copertina inglese (ispirata a Katakis) con una riguardante un altro gioco.
-Non ha bidonato i suoi lettori pubblicando una schifezza al posto del gioco promesso.
Riguardo all'ultimo punto, qualcuno potrebbe dire che almeno gli inglesi hanno potuto giocare con qualcosa, mentre i "poveri" lettori italiani sono rimasti a bocca asciutta; Ma credete forse che noi non si stia preparando niente? Solo, la classe non è acqua, e per i capolavori ci vuole sempre un pò di tempo...

BLOOD ARRIVA SUL C64!

Parla di esplorazione, comunicazione e sopravvivenza - il tutto ambientato in un'enorme galassia. Di che cosa stiamo parlando? Ma di Captain Blood **della Infogrames, presto anche sul 64. Se solo assomiglierà lontanamente alla versione per ST sarà a dir poco epico - nella versione originale infatti ci sono una mega colonna sonora di Jean Michel Jarre ed una grafica a vettori velocissima. Speriamo bene...**

...e sul prossimo numero di Zzap!

Il numero 30 di Zzap! sarà così grosso che non lo riconoscerete, perché abbiamo in progetto un mega-numero speciale in cui infilare tutto quello che ci riesce, per esempio:

Il 1988 è morto, viva il 1988
Torna il consueto appuntamento di fine anno con la panoramica su ciò che è stato e... ciò che non è stato.

Tutto quello che avreste sempre voluto sapere sui redattori di Zzap! ma non avete mai osato chiedere (perlomeno di quelli inglesi, poi si vedrà...)
Chi sta dietro quegli stupidi ritratti? Cosa ci fanno su queste pagine? Lo scoprirete sul prossimo numero...

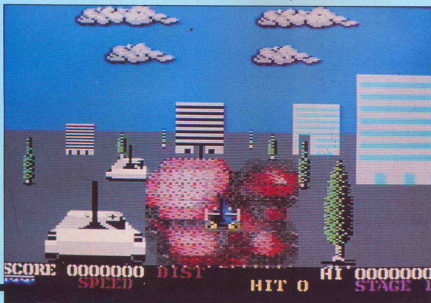
... e, naturalmente, tante recensioni da non riuscire a leggerle prima del numero successivo (ma è poi vero che il numero di Dicembre avrà più pagine? Siamo diventati matti, forse? Uhmmm...)

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI MONITOR

Giochi Annunciati:
Thunderblade (US Gold/Sega)
Microsoccer (Sensible Software)
Arcade Wizzard ("")
Fast Break (Accolade)
Serve & Volley ("")
Rack'em ("")
T.K.O. ("")
Guerrilla Wars (Imagine)
The Deep (US Gold)
L.E.D. Storm (Capcom/GO!)
Iron Hand (US Gold)
Weird Dreams (Telecomsoft)
GI Hero ("")
Exploding Fist + ("")

Se siete stati in sala giochi di recente, avrete notato senz'altro un coso dall'aspetto strano con una sedia in cima; qualcuno di voi ci avrà anche magari giocato, ma per tutti quelli che non hanno la minima idea di quel di cui stiamo parlando, diremo che si tratta di un gioco che ha per protagonista un elicottero e che si chiama Thunder Blade - e la US Gold ha ha appena acquistato i diritti dalla Sega per convertirlo su home computer. Il gioco inizia con una sezione a scrolling verticale, nella quale dovete volare fra dei gratacieli e colpire dei bersagli impratichendovi nel frattempo con i comandi.
Poi, la visuale si trasforma in una visione soggettiva prospettica in 3D, nella quale vengono mantenuti i nemici ma aggiunto uno scenario da evitare, complicando leggermente le cose. Della conversione si sta occupando il mitico Chris Butler, che ci ha rivelato che renderà "più forti e più veloci" le routine che aveva usato nel suo Space Harrier : evidentemente "hanno le tecnologie adatte per ricostruire" il coin op più innovativo del 1988! A proposito, secondo alcuni nostri esperti la sedia semovente del coin op non rende per nulla l'idea di volare su di un vero elicottero, per cui non sentiremo la mancanza di questo "add-on" da appena 15 milioni nelle nostre versioni ad 8 bit...
Alla Sensible Software si sta lavorando ad un gioco di calcio, con una visione dall'alto ed un sacco di caratteristiche innovative come tutti si aspettano dagli autori di Wizball. Il gioco regola ad esempio la propria difficoltà automaticamente sull'abilità della squadra che controllate, così un novellino comincerà preferibilmente con la Propatria piuttosto che con la nazionale brasiliana (o quella dello Zambia... Che vergogna!). Altre

▼ *Thunderblade* : una delle immagini della versione provvisoria

▲ Una veduta 'aerea' di *Microsoccer* il calcio della Sensible Soft.

opzioni comprendono un torneo a cui possono partecipare sino a 16 concorrenti umani ed una per partite amichevoli che permettono quella famosa Propatria-Brasile di cui si parlava prima. Per gli amanti della TV ci sono replay e moviola, mentre i fanatici del realismo saranno contenti di sapere che si potranno presentare piogge improvvise che renderanno scivoloso od addirittura inagibile il campo. E, come se questo non fosse abbastanza, c'è anche la possibilità di giocare indoor con squadre di sei persone! Niente male, eh? Pensate che persino noi che odiamo gli sport (ed il calcio in particolare) stiamo aspettando con ansia questo Micro Soccer! Peccato che ancora non sia stata comunicata la data di pubblicazione...
Ancora dalla US Gold arriva una simulazione di flipper chiamata Arcade Wizzard. L'azione prende luogo lungo una serie di campi da gioco (di flipper, naturalmente), ognuno dei quali può essere giocato solo dopo aver raggiunto determinati punteggi. Il gioco comincia sul flipper 1, a 10000 punti passate sul flipper 2 e così

▲ La sequenza di *Thunderblade* con visione dall'alto...

via... Nella versione di pre-release che abbiamo giocato c'erano alcune stranezze come una musica presa di peso da un vecchio gioco e... beh...un "inusuale" metodo di comando (che comprende fra l'altro il dover cercare la pallina in mezzo ad una grafica a dir poco confusa, ma era solo una pre-release!).
Sulle nuove specialità sportive per C64 annunciate dalla Accolade siamo ora in grado di dirvi qualcosa di più (anche se resta sempre il problema delle foto): i quattro titoli sono Fast Break, Serve & Volley, Rack'em e T.K.O.
Fast Break è un incontro di basket tre-a-tre con inquadratura di tipo 'televisivo' sull'azione di gioco. Tutte le regole della pallacanestro professionale sono state rispettate, ed il giocatore ha la possibilità di scegliere una tattica offensiva, difensiva oppure 'personale' oltre che sostituire i giocatori. Per chi conosce i vecchi Hardball e 4th & Inches diciamo che l'interfaccia utente in Fast Break è la stessa di questi giochi.
Serve & Volley è una simulazione di tennis — progrettata dalla Artech Digital Entertainment canadese — che contiene elementi di azione e di strategia, nella quale si tiene conto persino di fattori come il posizionamento della palla nel tiro, il tempismo e la selezione del tipo di colpo. Nel gioco sono previsti tre diversi livelli di difficoltà (medio, veloce e 'duro'), possibilità di allenamento e tre diversi superfici per i campi di gioco. La caratteristica più innovativa di questo gioco dovrebbe comunque essere la finestra di animazione grafica in 'strobe-o-stroke', un nuovo sistema che rende l'azione molto realistica dal punto di vista grafico.
I servizi a disposizione del giocatore sono tre, e ben cinque colpi diversi. Inoltre Serve & Volley permette un controllo quasi completo sulle caratteristiche tecnico-fisiche del giocatore.
Come modalità di gioco saranno disponibile più o meno tutte quelle che siamo abituati a vedere nei giochi sportivi, con inclusa la possibilità di registrare i risultati degli incontri.
Rack'em è un gioco di biliardo (dopo Steve Davie's Snooker e qualche altra schifezza del genere cominciavamo a sentire molto la mancanza di un simile gioco realizzato in maniera decente) dove l'inquadratura è tridimensionale con vista dall'alto del tavolo di gioco (pardòn, biliardo), e contiene ben cinque diverse specialità con tanto di regole sportive. Naturalmente, essendo una simulazione professionale, promette di tener conto — durante il gioco — di tutti i fattori che possono influenzare spinta e direzione della palla. Un'opzione di 'cancellazione del tiro' permette al giocatore di annullare l'ultimo colpo trasformando così una partita di competizione in allenamento. E' possibile persino realizzare dei tiri 'truccati' e salvare le tabelle dei record.
Coloro che hanno realizzato Rack'em sono gli stessi di Serve & Volley (come le fanno girare loro, non le fa girare nessuno, eh?)
Infine, T.K.O. (Technical Knock Out, ovvero KO tecnico) è un gioco di boxe stile arcade con schermo diviso in due sezioni e grafica 'massiccia'. La finestra in soggettiva permette al boxeur di vivere appieno l'azione dell'incontro, e la varietà di mosse difensive ed offensive — insieme alla visualizzazione del 'risultato' dei pugni sul viso — rendono il tutto VERAMENTE realistico! Il gioco è stato realizzato da Mike Lorenzen e non vediamo l'ora di recensirlo.
Altre notizie su Guerilla Wars (uno dei futuri best-seller di Natale) ci hanno permesso di sapere che il gioco si svolge su un'isola tropicale la cui popolazione è soggiogata da un regime militarista, sulla cui spiaggia approdano due coraggiosi marine armati fino ai denti e pronti a liberare la nazione dalle crudeli azioni del tiranno. Inutile dire chi sono questi due impavidi soldati (ehy, voi due! Non serve nascondervi, vi abbiamo visto!), ed altrettanto superfluo sarebbe rivelare che dovranno attraversare foreste, fiumi e

▲ Uno degli 'strani' fondali del flipper *Arcade Wizzard*

▲ Ancora uno scenario per il flipper della Sensible Software

▼ Inquadratura con replay dell'azione di gioco: anche questo è possibile, in *Microsoccer*...

▲ ***Weird Dreams*: un'esperienza che non dimenticherete tanto facilmente (qui in versione a 16-bit)**

paludi attaccati da ogni lato e col rischio continuo di mettere i piedi in una trappola. O vi interessa sapere che ci saranno da attraversare anche delle città e villaggi piene zeppe di mercenari assetati del vostro sangue? Ho capito, speriamo che Natale arrivi presto.
Ancher perchè questo Natale sembra più 'caldo' dei precedenti (sarà l'effetto serra?), nonostante il malvagio pettegolezzo sulla 'decadenza' degli otto bit...
Perché caldo? Ma perché le conversioni da coin-op non si contano più: sono così numerose che — nella foga di annunciare titoli come R-Type o Tiger Road — abbiamo dimenticato (sugli scorsi numeri) di presentare tre titoli non meno importanti di quelli ormai arcinoti. Si tratta di The Deep, un gioco tratto da un coin-op giapponese della Woodplace Inc. dove potrete guidare una nave da guerra all'attacco contro sottomarini nemici, L.E.D Storm, che vi metterà alla guida di un'auto supersonica super-armata a caccia di scontri su autostrade post-atomiche, ed Iron hand, un simulatore di combattimento aereo ricco di azione ma anche di strategia, col quale partirete dalla missione esplorativa per arrivare al lancio finale dei bombardieri verso l'obiettivo da distruggere.
Sullo splendido catalogo delle novità Telecomsoft (la casa che riunisce i tre 'bird') abbiamo adocchiato un titolo in produzione per il Commodore 64, la cui trama è abbastanza inconsueta: si tratta di Weird Dreams, un arcade/adventure in cui il protagonista, giacente su un letto d'ospedale in stato di coma profondo, finisce nel mondo surreale del suo stesso inconscio, dove lo aspettano gli incubi più orrendi che abbia mai potuto immaginare. Non sarà facile liberarsi delle mostruosità bizzarre che lo attaccano senza tregua, anche perché ben presto si rende conto che, in questo incubo, sta lottando per salvare la sua stessa vita...
Sullo stesso catalogo abbiamo notato anche GI Hero, un arcade militare in produzione per Spectrum, Amstrad e C64 nel quale — entro 24 ore — dovrete paracadutarvi in mezzo alle linee nemiche, infiltrarvi nei loro accampamenti, ammazzare tutti quelli che incontrate e infine localizzare e recuperare dei documenti segreti rubati alla NATO. Che faticaccia!
Oltre che sul catalogo, abbiamo notato anche su un bollettino di informazione inviatoci dalla stessa Telecomsoft pochi giorni fa il titolo di Exploding Fist + prodotto dalla Beam Software. Il gioco sembra un'ottima combinazione di Way Of The Exploding Fist (il suo predecessore) e Street Fighter, e promette un'ampia scelta di mosse, di armi e di nemici da battere, oltre ad una possibilità di gioco in coppia. Intanto godetevi le foto della versione per C64 (è in produzione anche quella per Spectrum).
Come avrete notato, le preview di questo numero sono piuttosto striminzite, ma questo è solo causato dal fatto che le software houses stanno tenendo i loro titoli migliori in caldo per Natale (e l'Epifania), e vi promettiamo che sul prossimo numero troverete qualcosa di veramente speciale...
Un'ultima cosa: se vi piacciono tanto i nuovi giochi, perchè non ve ne scrivete uno sfruttando uno dei numerosi editors in circolazione o seguendo il corso "Workshop" che inizia sul numero di questo mese della nostra cuginetta The Games Machine?

▼ **La selezione delle squadre in *Microsoccer* e, sotto, una scena del nuovo *Exploding Fist +***

23 WAYS TO ACHIEVE SPORTING IMMORTALITY

FIGURE SKATING

100M DASH

SPEED SKATING

HOT DOG

FREESTYLE RELAY (SWIMMING)

SKI JUMP

BOBSLED

TRIPLE JUMP

ROWING

JAVELIN

SHOW JUMPING

HIGH JUMP

FENCING

CYCLING

SUMMER GAMES 1&2 - Completamente nuovi per Spectrum e Amstrad

Screenshots taken from CBM 64/128, Spectrum and Amstrad formats.

CBM 64/128 £14.99c, £17.99d
SPECTRUM £14.99c, +3 £17.99d
AMSTRAD £14.99c, £24.99d

U.S. Gold Ltd
Units 2/3 Holford Way Holford,
Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388

EPYX U.S. GOLD

CANOEING

POLE VAULT

BIATHLON

GYMNASTICS

FREE SKATING

100M FREESTYLE (SWIMMING)

SKEET SHOOTING

4 x 400M RELAY

DIVING

Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione - Via Mazzini, 15 - 21020 Casciago (VA) - Tel. 0332/21 22 55

ATARI ITALIA SOFT

STAC ...CATI DALLA MASSA!

Scrivi la tua Avventura Grafica con STAC (ST Adventure Creator), (non serve essere programmatori) ed inviala ad Atari Italia entro il 30/4/1989. Potresti realizzare il sogno di vedere pubblicato il tuo lavoro!

Per ulteriori informazioni telefonare al N° 02/6134141.

SOFTWARE PER SERIE ST

SI9026 L'ARCA DI CAPITAN BLOOD	L. 53.500
SI9027 CHAMONIX CHALLENGE	L. 45.000
SI9028 TRAUMA	L. 49.000
SI9029 WATER SKY	L. 45.000
SI9025 ATARI PACK	L. 116.500
SI9030 FORMULA ONE	L. 34.900
SI9031 WINTER OLYMPIAD SI9032 SECONDS OUT SI9033 TETRIS SI9035 SPIDERTRONIC	L. 34.900
SI9034 EYE	L. 45.000
SI9036 WARLOCK'S QUEST	L. 34.900
SI9037 BOBO	L. 49.000
SI9038 SHUFFLEBOARD	L. 34.900
SI9039 WAR GAMES COLL.	L. 69.000
SI9040 STAC (ADV. CREATOR)	L. 79.000
SI9042 COLOR EMULATOR	L. 69.000
SI9043 BW EMULATOR	L. 69.000
SI9044 ACQUAMAN VS YELLOW SHADOW	L. 49.000

SOFTWARE PER SERIE XE SYSTEM

RXI8010 SPEED ACE RXI8015 ZYBEX	L. 9.900
RXI8009 MICROVALUE III (PHANTON REBOUND COUNTDOWN-SUNDAY GOLF)	L. 14.900
RXI8006 GANGSTERVILLE	L. 25.000
RXI8011 WINTER OLYMPIAD RXI8012 SUPER SOCCER RXI8013 MIRAX FORCE	L. 19.900
RXI8016 NIGHTMARES	L. 19.900
RXI8017 LITTLE DEVIL RXI8018 DOUBLE PACK I (MAD JAX/PLANET ATTACK) RXI8019 DOUBLE PACK II (SPACE WARKS/DREADNOUGHT)	L. 19.900

COME FARE:

1) L'Avventura realizzata con STAC deve essere assolutamente originale, cioè non rispecchiare contenuti di altre avventure pubblicate. Essa deve essere salvata su dischetto magnetico in formato "runnable", cioè in grado di partire senza il programma generatore.
2) L'Avventura realizzata deve essere di tipo grafico. Le Avventure di solo testo pervenute potranno essere menzionate ma non parteciperanno alla fase finale.
3) L'Avventura realizzata può occupare anche più di un dischetto, a seconda dell'occorrenza.
4) All'interno della pagina iniziale di presentazione vi deve essere la scritta: Realizzato con ST Adventure Creator di Sean Ellis (per Incentive Software 1988)
5) Unitamente ai dischetti con il vostro lavoro è obbligatorio allegare il foglio con il numero di serie, presente in tutte le confezioni originali di "STAC".
6) I lavori devono pervenire entro e non oltre il 30/4/1989 a: ATARI ITALIA Spa - Via Bellini 21 - 20095 Cusano M. (MI)
7) Il giudizio è insindacabile. La migliore avventura verrà pubblicata da una softwarehouse collegata ad Atari.
8) La notizia con il nome del vincitore sarà pubblicata dalla stampa specializzata.
9) I lavori partecipanti saranno resi su richiesta, allegando (L. 3.000 in francobolli).

Per ulteriori informazioni telefonare ad Atari Italia: 02/6134141.

ELENCO RIVENDITORI ATARI VIDEOGAMES

PIEMONTE

AMERICAN'S GAMES - Via Sacchi, 26/C - Torino – COMPUTER GAMER - Via Carlo Alberto, 39/E - Torino – ALEX COMPUTER C.so Francia, 333/4 - Torino – ASCHIARI GIANFRANCO - C.so E. Filiberto, 5 - Fossano – BIT INFORMATICA - Via V. Emanuele, 154 - Ciriè – BONA - Via Principi di Piemonte, 4 - Drà – CENTRO GIOCO EDUCATIVO - Via Cernala, 35 - Torino – CENTRO GIOCO DISTRIBUZIONE - C.so Peschiera, 160 - Torino – ELETTRONICA - Str. Torino, 15 - Vercelli – G.A.P.E. - C.so Vinzaglio, 18 - Torino – DE BUG C.so V. Emanuele, 22 - Torino – M.P.M. - Via Langrage, 45 - Torino – MT INFORMATICA - C.so Giulio Cesare, 56 Bis - Torino – PAUL & CHICO VIDEOSOUND - Via V. Emanuele, 52 - Cieri – PUNTO BIT - C.so Lanche, 26/C - Alba – MAGLIOLA - Via Nicola Porpora, 1 - Torino – ROSSI COMPUTER - C.so Nizza, 42 - Cuneo – TAULINO COMPUTER - P.zza Carducci, 13 - Alessandria – TAULINO GIUSEPPE - Via G. Ferraris, 37 - Livorno Ferraris VC – ZANBURLIN - Via Torino, 189 - S. Antonio di Susa - Torino – COMPUTERL LAND - C.so F.lli Bandiera, 5/B - Alba – SOC. SUONO - Via Po, 40 - Torino – CASA MUSICALE di Scavino - Via Ormea, 66 - Torino – SALOTTO MUSICALE di TORINO – MEROLA MARCO - Via S. Rocco, 20 - Roreto di Cherasco - CN – PALY GAME - Via Carlo Alberto, 55E - Torino – ROGIRO' - Via Oberdan, 1 - Pinerolo – VERDE PROFESSIONAL - Via Cottin 1 - Leinì – SALOTTO MUSICALE di TORINO - Via Guala, 129 – GALLENCA - P.zza Statuto e in Via S. Donato, 44 - Torino.

LOMBARDIA

A.Z. HOME COMPUTERS - Via Buonarroti, 74 - Monza – BIT 84 - Via Italia - Monza – COMPUTER LINE s.r.l. - Via Maroncelli, 12 - Milano – Ditta SENNA G.E.C. snc - Via Calchi, 5 - Pavia – DOMUS SOFT & HARDWARE - Via Sacchini, 20 - Milano – HEX ELECTRONICS sas - V.le Jenner, 16 - Milano – INFORMATICA 2000 s.r.l. - Viale Stazione, 16 - Brescia – ITALTRONIC (Centro Ass.) - Via Negroli, 10/A - Milano – LECCOLIBRI di FUMAGALLI - Via Cairoli, 48 - Lecco – MANTOVANI TRONICS - Via Caio Plinio, 11 - Como – SELECT di RANZANI - P.le Gambara, 9 - Milano – SIGMA sas - Via Canelli, 25 - Milano – TINTORI - Via Broseta, 1 Bergamo – COMPUTER STUDIO - Mantova – FOTO ANNA - Poggiorusc. – MBM - Corso Roma, 112 - Lodi – PRISMA - Via Buoso da Dovara - Cremona – SOFTSHOP IDIGER - Via Garzoneri, 6 - Treviglio – PER GIOCO snc - Via San Pietro, 1 - 20121 Milano.

LIGURIA

2002 ELETTROMARKET snc - Via Monti, 15R - Savona – ABM COMPUTER s.r.l. - P.zza De Ferraris, 24R - Genova – ALFA SOFT sas - Via Storace, 4R - Sampierdarena – COMPUTER HOUSE sas - Via Biancheri, 64 - Genova – COMPUTER LIFE snc - Via Trento Trieste, 1 - Ventimiglia – COOP. LIB. UNIVERSITARIA - Sai. Inf. Noce, 10R - Genova – ELETTRONICA CARICAMENTO - P.ta da Varagine, 7/8 - Savona – ELTRON di Canese Fabrizio - V.le S. Bartolomeo, 7 - Spezia – GAGGERO LUIGI MUSICALI - P.zza 5 Lampade, 63/65 - Genova – NOXOR COMPUTER s.r.l. - Piazza Alomonda, 14R - Genova – PAGLIALUNGA sdf - Via Mazzini, 19 - Rapallo – SCK COMPUTER sncn - Via Piave, 78R - Savona – TOMMASELLI WANDA - Via Gramsci, 5R - Genova – UN.EL.CO snc CRESPI - Via Roma, 146 - Sanremo.

VENETO

BIT COMPUTER s.r.l. - Via Verdi, 8 - Mestre - CAPUTO R. di CAPUTO & C. - S. Marco, 5193 - Venezia – CASA DELLA RADIO - Via Cairoli, 10 - Verona – COMPUTER SHOP - Via Redi - Trieste – COMPUTERLINE - Via Battisti, 38 - Padova – FERCASA snc - Via Canova, 40 - S. Donà – FERRARIN snc - Via De Massari, 10 - Legnago – HAREM - Cavour - Verona – HS COMPUTER - Via Cantarane, 63C - Verona – MOFFERT snc - Viale Europa, 41 - Udine – SIDE STREET - Via S. D'Acquisto, 8 - Montebelluno – ZUCCATO s.r.l. - C.so Palladio, 78 - Vicenza.

TRENTINO

AL RISPARMIO di MOIOLA - Corso Venezia, 138 - Rovereto – CASAGRANDE PAOLO - Via Battisti, 13 - Baselga Pinè – ELECTRO AUER - Via Pfarre, 21 - Campo Tures – ELECTRO RADIO HENDRICH - Via Corse, 106 - Merano – ELEKTROTAPPEINER sas - Via Principale, 90 - Silandro – ELETTRON MATTEUCCI S.p.A. - Via Palermo, 33 - Bolzano – ELETTROSHOC di GILMOZZI - Via Socce, 2 - Tesero – ERICH KONTSCHIEDER - Via Portici, 313 - Merano – FERRARI HI-FI - V.le Drusco, 2 - Bolzano – LA DISCOTECA CENTRO HI-FI - Via Tartarotti, 48 - Rovereto – MATTEUCCI PRESTIGE - Via Museo, 54 - Bolzano – RADIO HAUS WEGER - Via Pacher, 12 - Brunico (BZ) – RADIO HAIR ELECTRO snc - Via Centrale, 70 - Brunico (BZ) – RADIO MARKET di D'AMATO - Via Rosmini, 8 - Bolzano – ZADRA MARIO - Via Benacense, 80 - Rovereto.

EMILIA

CASA DELL'ORCHESTRALE - Via Azzorra, 56 - Bologna – COMPUTER FACILE - Via Don Minzoni, 4/B - Bologna – BUSINESS POINT - Via C. Mayer, 85 - Ferrara – EASY COMPUTER - Via Lagomaggio, 50 - Rimini – OCA INFORMATICA - Via P. Verrazzano, 6 - Bologna – ORSA MAGGIORE - Piazza Matteotti, 20 - Modena - TRIA ELETTRONICA - Via Zacconi, 28/A - Parma – BYT CENTER - Via Turati, 184 - Ferrara – ELEKTRON - F.lli CORTES, 17 - Lugo (RA) – HOME & PERSONAL - Piazza Melozzo, 1 - Forlì – S.C. COMPUTER - Castel S.P. – SPAZIO MUSICA - Via Pedemontana, 2 - Traverseto – TECNOCONSULTING - Via Catalani, 3 - Parma – BORSARI SARTI - Via Farini, 7 - Bologna – GOZZI GIANNI - P.le Martiri, 5 - Bologna – EUROELETTRICA - Via Matteotti, 3/A - Bologna – FANGAREGGI - Via Castellaro, II - Modena – MORINI FRANCO - Via S. Carlo, 1 - Reggio Emilia – GIO.VE s.r.l. - Via Polesine, 353 - Cesena (FO) – DE SIMONI - P.le V. Emanuele II, 25 - Parma – CHIARI s.r.l. - Via Saffi, 48 - Rimini (FO) – MARCO POLO - V.le Roma, 171 - Forlì – CABRINI IVO - Via Gramsci, 58 - Sorbolo (PR) – ELECTRONICS - Via 5 Febbraio - Rep. San Marino.

TOSCANA

CHS snc - Via Cattaneo, 90/92 - Pisa – ELECTRONIC SHOP - Via della Madonna, 49 - Pistoia – FUTURA 2 s.r.l. - Via Cambini, 19 - Livorno - GAVAZZI GIUSEPPE snc - Viale Adua, 42 - Pistoia – TELEINFORMATICA TOSCANA - Via Bronzino, 36 - Firenze - TUTTO COMPUTER s.r.l. - Via Gramsci, 2/A - Grosseto – ELETTRONICA di BIFOLCHI GIORDANO - Via di Gracciano nel Corso, 111 - Montelpuciano (SI) – IL COMPUTER - V.le Palombo, 216 Lido di Camaiore (LU) – NEW E.V.M. COMPUTER srl - Via degli Innocenti, 2 - Figline Valdarno (FI) – PUCCINI SILVANO - Via Cammeo, 64 - Pisa – ZANNI & C. SAS - C.so Roma, 45 - Montecatini T. (PT) – IT-LAB s.r.l. - Via Marche 8/A-B Pisa – I.C.S. s.r.l. - Via Garibaldi, 46 - S. Giovanni Valdarno (AR).

LAZIO

2M ELETTRONICA s.r.l. - Via Britannia, 17 - Roma – A.P.C. s.r.l. - Via Catalani, 23 - Roma – ABBEY ROAD snc - Via Siria, 5/7 - Roma – ALFA LEASING s.r.l. - Via Illiria, 18 - Roma – ALL COMPUTER s.r.l. - Via Catalani, 31 - Roma – BANDIERA s.r.l. - Via Cavour, 125 - Roma - BUMBICA ANTONIO - Via Tagliamento, 57 - Roma – CHERUBINI snc - Via Tiburtina, 360 - Roma – CIAMPI s.r.l. - Via Vespasiano, 34 - Roma – COMPUSHOP s.r.l. - Via Nomentana, 265 - Roma – COMPUTEL s.r.l. - Via E. Rolli, 33 - Roma – COMPUTER FRIEND s.r.l. - Via Ant. Romano, 3 - Roma – COMPUTER PRODOTTI sas - Via Verdi, 35 - Latina – COMPUTRON SHOP - Largo Forano, 5 - Roma – D'AMORE CRISTINA - Via Principe Amedeo, 52 - Roma – DATASOFT - Via Oberdan, 31 - Latina – DISITACO s.r.l. - Via Poggio Moiano, 34 - Roma – GRIS COMPUTER 86 - Via Margherita, 102 - Aprilia – LIFE COMPUTER s.n.c. - Via Belardi, 79 - Roma – MASTER BIT snc - Via Dei Romagnoli, 35 - Ostia – MIDI WARE s.r.l. - Viale Parioli, 101 - Roma – O.S.E. S.p.A. - Via Tuscolana, 465 - Roma – OTTICA BRUNO - Via Regina Elena, 6 - Civitavecchia – RADIO NOVELLI - Via Caduti Resistenza - Spinaceto – RADIO NOVELLI - Via Collalto Sabiono, 74 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Gianicolense, 240 - Roma – RADIO NOVELLI - Via Prenestino, 34 - Roma – RADIO NOVELLI - Viale Libia, 69 - Roma – SICOM ITALIA S.p.A. - P.za Reg. Margherita, 23/24 - Roma – SONORA s.n.c. - Via Saffi - Latina – SYNCROM s.r.l. - Via Fabio Massimo, 32 - Roma – CHOPIN sas - Via Chopin, 27 - 00144 Roma - Via Baldovinetti, 40 - 00143 Roma.

UMBRIA

COMPUTER HOME - Via Trento Trieste, 67 - Spoleto – LIBRERIA LA FONTANA - Corso Vannucci, 22 - Perugia – MICROGIT - Via Filosofi, 24 - Perugia – SERLUBINI - Via S. Rocco, 22 - Bastia – C.S.E. - Via Garibaldi, 3 - Terni – RAGNI RITA - Piazza XXV Aprile, 31 - Umbertide – RASTELLI - Via Baglioni, 17 - Perugia – SUPER ELETTRONICA - Via Del Leone, 3 - Terni.

MARCHE - ABRUZZO

01 COMPUTER - Via Celli - S. Benedetto – COMPUTER HOME - Via Garibaldi, 102 - Fano – PASSI HI-FI - Via Trento Nunzi, 62 - Fermo - SEDAP sas - Viale Don Minzoni, 1 - Jesi – SPAZIO MUSICALE - Via Verdi, 24 - L'Aquila – STEFANO NICOLA - Via S. Caterina da Siena - Vasto.

CAMPANIA

CARTOLIBERIA LEUZI - Catanzaro – CENTRO COMPUTER E GRAFICA - Napoli – COMPUTER CLIB - Via Degli Orti, 2 - Salerno – FOTO OTTICA FIERO - Viale Mellusi, 111 - Benevento – HPE INFORMATICA - Napoli – ORION INFORMATICA - TECNOBYTE - Marigliano.

PUGLIA

ABRUZZESE & C. - Via Tupini, 63 - Foggia - DI MATTEOELETTRONICA - Via Pisacane 11 - Barletta – ELECTTRO JOLLY CENTRO - Via De Cesare, 13 - Taranto – EVERY WARE - Viale Commenda, 21 - Brindisi - – R.V.F. s.r.l. - Corso Cavour, 96 - Bari – TEA - Via Regina Elena, 101 - Taranto – VIDEO SYSTEM - Piazza S. Angelo, 13 - Manduria.

SICILIA

AP ELECTRONICA sas - Via Noto, 36 - Palermo – BIT ELETTRONICA - Via Siracusa, 30/A - Palermo – CASCINO ANGELO & C. - Viale Grisone, 24 - Termini Imerese — FOTOSTUDIO BONAFFINI - Via Bartoli, 10 - Mazzarino – LA CARTOTECNICA snc - Corso Sicilia, 28 - S. Cataldo – MANNELLA & BUZZONE - Via Mazzini, 38 - Piazza Armerina.

SARDEGNA

A.T.R.E. - Via Marconi, 126 - Quartu S. Elena – AUDIO LINEA - Viale Mameli, 60 - Sassari – BAJARDO CARTOLERIA - Viale Italia, 16 - Sassari – C.S.I. - Via delle Poste, 12 - Carbonia – CARAI PAOLO - Via Bachelet, 9 - Arzachena – DATA ELABOR - Via R. Grazia, 9 - Cagliari – ERITTU LUIGI - Via Verdi, 1 - Dorgali – FANELLI PAOLO - Via Tarragona, 22 - Alghero – G. ELETTRONIC MARKET PIR. - Via Palestro, 1 - Tempio – IDDA ELETTRONICA - Via Leoncavallo, 9 - Porto Torres – IL COMPUTER - Via Sardegna, 73 - Oristano – INFTEL - Via Pergolesi, 28 - Cagliari – LOGOZZO TULLIO - Via Regina Elena, 29 - Macomer – PORRÀ snc - Via Tempio, 10 - Tortolì (NU) – RIVA ANTELMI - Via Maniaghi, 16 - La Maddalena – SAREL di MANCA - Via Manzoni, 12 - Nuoro – SERRA RENO - Corso Umberto, 440 - Oristano – SKEMA di HANOZET - Via Acquedotto, 31 - Olbia – TELESARDA - Via Roma, 62H - Olbia.

ATARI®

ATARI ITALIA S.p.A. - Via Bellini, 21 - 20095 Cusano Milanino (MI)
Tel. (02) 6134141